Nintendo Switch · eShop · Retro

02/21 · Ausgabe 286 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS[illegible]SES NI[illegible] · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 02

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

SPECIAL

DIE SPIELE DES JAHRES 2020

Geheimtipps, Mega-Hits & Enttäuschungen:
Welche Spiele 2020 toll waren – und welche nicht!

TEST

DOOM ETERNAL

Der beste Ego-Shooter für Nintendo Switch?

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Noch ist das neue Jahr etwa 32 Stunden entfernt – die Weihnachtsfeiertage und Silvester bedeuten für die Heftproduktion meistens mehr Stress als üblich, da die gleiche Anzahl Seiten in weniger Zeit produziert werden muss und in der Branche weniger Berichtenswertes passiert als in den restlichen Monaten. Aber wie ihr daran erkennt, dass ihr die neue N-ZONE in den Händen haltet, hat es trotzdem mal wieder geklappt! Sitzt man jedenfalls so ganz alleine in einem vollkommen leergefegten Büro kurz vor Jahreswechsel, um das Editorial zu schreiben, wird man doch etwas sentimental. Was für ein Jahr das war! Wir haben im großen Special Revue passieren lassen, was 2020 passiert ist – und was nicht, denn die Corona-Pandemie, die nach wie vor weltweit wütet, hat so einiges in der Welt der Videospiele geändert. Sie hindert uns aber nicht daran, ein weiteres Mal die Spiele des Jahres zu küren und Geheimtipps, unsere persönlichen Highlights, aber auch Enttäuschungen der letzten zwölf Monate zusammenzufassen in unserem zweiten großen Special rund um die Spiele, die 2020 wichtig waren. Vielleicht ist da ja ein Kleinod dabei, dass die Zeit in den eigenen vier Wänden bis zurück zur Normalität etwas schneller vergehen lässt. Ein Blick in den Testbereich lohnt sich zu diesem Zwecke ebenfalls, denn obschon Ende des Jahres nicht allzu viele Titel erscheinen, haben wir wieder eine bunte Mischung aus allerlei Genres und Sparten gesammelt und geprüft – an prominentester Stelle freilich das Mitte Dezember endlich veröffentlichte Doom Eternal, auf das sich Ego-Shooter-Fans schon lange freuen.

Obschon diese Ausgabe die Nummer 02/21 trägt, ist sie das erste N-ZONE-Heft, das im neuen Jahr gedruckt wird und in die Läden und eure Briefkästen wandert. Wir freuen uns auf ein weiteres Jahr mit euch, liebe Leser, und hoffen, dass die schweren Zeiten bald und möglichst glimpflich überstanden sind. Wie wohl das Editorial der Ausgabe 02/22 aussehen wird? Wir klopfen mal auf Holz und heißen das Jahr 2021 willkommen, wenn auch ohne Geböller, aber zumindest mit Optimismus und dem Ziel, euch weiterhin so gut zu unterhalten und zu informieren, wie es uns möglich ist.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 02/2021

Zwei
So viele Personen kamen zwischen den Weihnachtsfeiertagen und dem neuen Jahr ins Büro (natürlich mit jeder Menge Abstand, desinfizierten Händen und Maske), um sicherzustellen, dass die Produktion weiterläuft. Der Rest wurde vorher fertig gestellt – ein echter Kraftakt! Ein großer Dank an dieser Stelle an alle Mitwirkenden der N-ZONE!

Top 30
Katha gelang es auf Anhieb, bei den meisten Songs in Let's Sing 2021 unter die Top 30 der Weltrangliste zu gelangen. Da sie allerdings gar nicht singen kann, stimmte sie dieser Umstand sehr nachdenklich. Die Redaktion nimmt Spenden für eine Karaokeanlage entgegen (nicht wirklich, bitte keine Spenden).

HEFTINHALT 02/2021

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

Nintendos Jahr 2020 14
Der Nintendo-Podcast in 2020 22
Die Spiele des Jahres 2020 24
30 Jahre Sega Mega Drive in Europa . 38

VORSCHAU

Atelier Ryza 2 .....
Lost Legends & The Secret Fairy 42
Shin Megami Tensei 5 44
Termine 46

TEST

Team & Meinungsmache 48
Doom Eternal 50
Taiko No Tatsujin .....
Rhythmic Adventure Pack 56
Sakuna: Of Rice And Ruin 58
Empire of Sin 60
Picross S5 62
Bakugan: Champions of Vestroia 64
Morbid: The Seven Acolytes 66
Ponpu 68
Pixeljunk Eden 2 70
Quiplash 2: Interlashional 72
Let's Sing 2021 74
Topspiele 76

RETRO

Wario Land 2 80
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98

14 | MAGAZIN | NINTENDOS JAHR 2020

44 | VORSCHAU | SHIN MEGAMI TENSEI 5

80 | RETRO | WARIO LAND 2

50 | TEST | DOOM ETERNAL

42 | VORSCHAU | ATELIER RYZA 2: LOST LEGENDS & ...

24 | MAGAZIN | DIE SPIELE DES JAHRES 2020

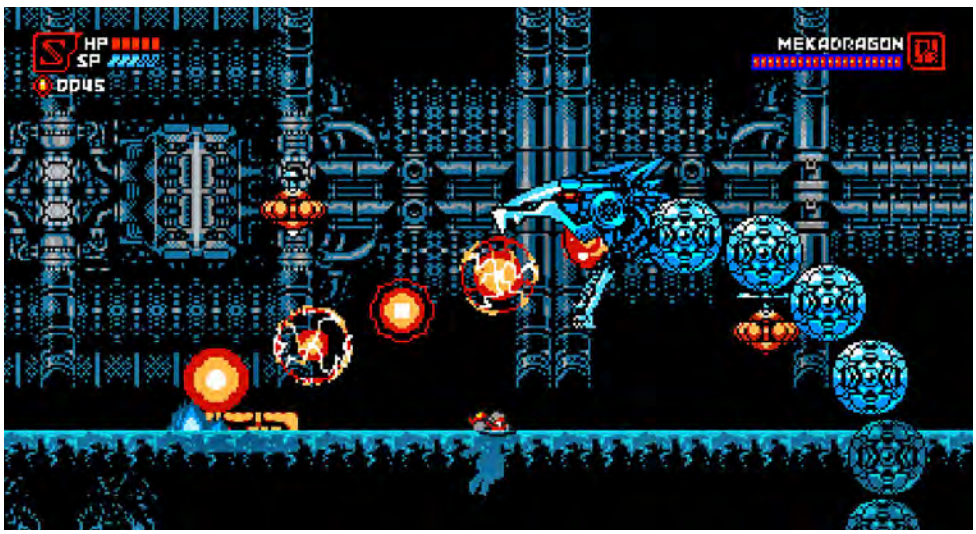
Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NEUES AUS DER INDIE WORLD

Kurz vor Weihnachten veröffentlichte Nintendo überraschend eine Indie-World-Präsentation mit knapp 20 neuen und teils bereits bekannten Indies für die Switch.

Es ist mittlerweile wohl sozusagen amtlich: Die klassischen „großen“ Directs gehören der Vergangenheit an. Stattdessen setzt Nintendo seit 2020 auf vermehrt kleine Shows wie Mini Direct, Partner-Showcase, Treehouse, Livestreams und eben Indie World. Letzteres ist per se nichts Neues. Bei Indie-World-Präsentationen, die Big N schon seit mehreren Jahren veröffentlicht, geht es ausschließlich um titelgebende Indie-Spiele. Eine solche Vorstellung hielten die Japaner kurz vor Weihnachten überraschend ab, dabei wurden knapp 20 Spiele vorgestellt, die teilweise bereits erschienen sind, die meisten werden 2021 veröffentlicht. Zu ersten Kategorie gehört Among Us. Das Game feiert schon seit einiger Zeit große Erfolge und ist unter Spielern sehr beliebt, auch in Livestreams wird das Deduktionsspiel gern und oft gezockt. Beim Multiplayer-Game arbeitet ihr im Team zusammen, wobei sich ein Saboteur unter euch befindet, den ihr ausfindig machen müsst. Ebenfalls bereits erschienen ist Calico, bei dem ihr ein Katzencafé aufbaut und betreibt. Bei Grindstone, ebenfalls bereits zu haben, werden Puzzle- und Kampfspiel miteinander vermengt, über 200 Levels gilt es zu meistern. Auch When the Past Was Around ist bereits für die Switch erschienen, ein Point&Click-Adventure um eine junge Frau namens Eda auf der Suche nach Liebe und Sinn in ihrem Leben. Super Meat Boy Forever, kurz vor Weihnachten für die Nintendo-Konsole herausgebracht, ist der Nachfolger zum beliebten Hardcore-Jump&Run und fordert euch in zahlreichen Levels erneut Blut, Schweiß und Tränen ab.

Cyber Shadow (26. Januar 2021) von Mechanical Head Studios und Yacht Club Games (Shovel Knight) schickt euch als Cyber-Ninja in den Kampf in einer dystopischen Zukunft – ein 8-Bit-Jump&Run im Stil von Shovel Knight. Bei Fisti-Fluffs (Anfang 2021) handelt es sich um ein Ragdoll-Kampfspiel mit Katzen. In Gnosia (Anfang 2021) überfallen Aliens in Menschengestalt ein Raumschiff und ihr müsst herausfinden, wer kein echter Mensch ist. Very Very Valet (Anfang 2021) ist ein Partyspiel, bei dem es darum geht, Autos einzuparken. Hazel Sky (März 2021) ist ein herzergreifendes Adventure um einen jungen Ingenieur in einer fremden Welt. In Tunche (März 2021), einem 2D-Prügelspiel, erkundet ihr die Geheimnisse des Amazonas-Regenwalds. Bei Alba: A Wildlife Adventure (Frühling 2021) von den Monument-Valley-Entwicklern bereist ihr als junges Mädchen namens Alba die Insel eurer Großeltern, wo ihr der Natur und den Tieren helfen müsst, die von Umweltzerstörung und -verschmutzung bedroht sind. Im Sommer 2021 erscheinen Spelunky sowie Spelunky 2 für die Switch. Dabei handelt es sich um bockschwere 2D-Roguelikes mit verwinkelten Höhlen- und Tunnelsystemen. Außerdem gezeigt wurden in der Indie-World-Präsentation Kosmokrats (März 2021), Hoa (April 2021), Finding Paradise (Frühling 2021), Happy Game (Frühling 2021) und Trash Sailors (Frühling 2021).



700 GAMESTOP-FILIALEN SCHLIESSEN

Gamestop reagiert auf weiter sinkende Umsätze mit Schließungen zahlreicher Filialen im neuen Jahr.

Wenn eine Tür sich öffnet, schließt sich eine andere – oder so ähnlich. Bestes Beispiel: Der Aufstieg und enorme Erfolg des Internetversandhandels, allen voran Amazons, macht dem lokalen Handel schon seit vielen Jahren enormen Druck. Die Folge: Viele Läden schließen, ganze Ketten gehen pleite, ein Strukturwandel findet statt. Zuletzt wurde diese Entwicklung, bedingt durch die Coronaviruspandemie und die daraus resultierenden Maßnahmen, nochmal erheblich beschleunigt. Das bekommt auch der Branchenriese Gamestop immer stärker zu spüren. Zwar kämpft das Unternehmen schon seit Jahren mit schrumpfenden Umsätzen und hat bereits in der Vergangenheit hunderte Filialen geschlossen. Nach der Präsentation der aktuellen Geschäftszahlen im Dezember kündigte Gamestop nun aber erneut zahlreiche Schließungen an. So sollen 2021 weltweit rund 700 Läden aufgegeben werden. Bis zum Ende des aktuellen Geschäftsjahrs, also bis Ende März 2021, haben dann schon circa 1.000 Gamestop-Läden dichtgemacht. Bei der Präsentation der Unternehmenszahlen gab man außerdem bekannt, dass der Umsatz im dritten Quartal des aktuell laufenden Geschäftsjahrs um etwa 30 Prozent zurückging. Das hat mehrere Gründe: Einerseits fiel das Quartal ins Ende eines Spielkonsolenzyklus, außerdem war durch die Pandemie die Verfügbarkeit von Hardware und Zubehör eingeschränkt. Zudem wurden viele Titel verschoben und im gleichen Zeitraum machten bereits viele Gamestop-Filialen dicht. Während die Ladenumsätze kontinuierlich schrumpfen, wachsen allerdings die Online-Umsätze, zuletzt um 257 Prozent.

NEUES GAME-BOY-SPIEL

Ein kleines Team arbeitet an einem brandneuen Spiel für den betagten Game Boy.

Auch im Jahr 2021, also bereits über 30 Jahre nach Release des Handhelds, arbeiten ambitionierte Entwickler noch immer an neuen Spielen für den Game Boy. Ein solches Game ist Coria and the Sunken City. Der Titel orientiert sich an Klassikern wie Wonder Boy: The Dragon's Trap, The Battle of Olympus und Ys und entsteht bei einem kleinen Team. Die Entwickler setzen dabei darauf, das Spiel von Grund auf für den Game Boy zu entwickeln, statt eine fertige Engine zu nutzen. Dadurch läuft das Spiel nativ auf dem Game Boy (Color) und nutzt alle Ressourcen der Konsole. Auf Youtube gibt es einen Trailer zu Coria and the Sunken City zu sehen, zudem steht online eine spielbare Demoversion zur Verfügung, die direkt im Browser oder in Game-Boy-Emulatoren läuft. Das Releasedatum des fertigen Spiels ist noch unbekannt.

N-ZONE-STECKBRIEF #65

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Lanky Kong

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Durch die Fähigkeit "Kong Ballong" kann sich Lanky Kong wie ein Luftballon aufblasen und durch die Lüfte fliegen. Außerdem kann er im Handstand besonders schnell laufen.

KURZBIOGRAFIE:
Lanky Kong ist ein langarmiger Orang-Utan und Teil der Donkey-Kong-Familie. Er ähnelt einem Clown, sowohl äußerlich als auch bezüglich seines Verhaltens. So trägt er eine kurze blaue Latzhose mit weißem Shirt und seine Nase ist knallrot; außerdem verhält er sich oft albern. Sein Debüt feierte er im Jahr 1999 in einem Nintendo-64-Klassiker aus dem seinerzeit für Nintendo extrem wichtigen Hause Rare: Donkey Kong 64! Um Lanky als freischaltbare Figur zu erhalten, muss er im Level „Azteken Arena" aus einem Käfig im Tempel des Lamas befreit werden. In der GBA-Neuauflage von Donkey Kong Country 3 hat er einen Auftritt in einem Minispiel, nicht aber im SNES-Original.

TRIVIA:
Gerüchteweise wurde Lanky Kong nach dem Vorbild von Manky Kong entworfen, einem Gegner aus Donkey Kong Country, der den Kongs Fässer entgegenwirft. Nicht nur haben beide sehr ähnliche Namen, beide sind auch die einzigen Orang-Utans im Donkey-Kong-Kosmos.

NINTENDO GEWINNT KLAGE

Die Japaner haben eine weitere Klage gegen das „Real-Life-Mario-Kart“ gewonnen.

Schon seit mehreren Jahren bietet (beziehungsweise bot) eine Firma namens MARI Mobility Development in Japans Hauptstadt Tokio echte Karts im Design von Mario Kart inklusive Kostümen von Nintendo-Figuren wie Mario, Bowser und Co. zum Verleih an. So wurde es Touristen und anderen Interessierten ermöglicht, quasi Mario Kart „im echten Leben“ zu spielen. Diese Geschäftspraktik war von Nintendo von Anfang ein Dorn im Auge und so zog das Unternehmen vor Gericht. Dort bekam Big N bereits mehrfach Recht zugesprochen. Zuletzt nun auch am obersten Gerichtshof Japans, der zugunsten von Nintendo entschied und eine Strafe von 50 Millionen Yen gegen den Anbieter der Karts verhing, das sind rund 400.000 Euro.

POKÉMON GO MIT REKORDUMSATZ

Gelddruckmaschine: Pokémon Go generierte 2020 mehr Umsatz als je zuvor.

Bereits seit Juli 2016 ist der Mobile-Megahit Pokémon Go auf dem Markt, es steht also heuer bereits der fünfte Geburtstag an. Seit dem Release hat das Gemeinschaftsprojekt von Niantic, Google, Nintendo und The Pokémon Company bereits viele Milliarden Euros (beziehungsweise Dollars) in die Kassen der beteiligten Unternehmen gespült. 2020 konnte mit einem Umsatz von rund 1,2 Milliarden US-Dollar bis Mitte Dezember sogar ein neuer Rekord aufgestellt werden: Ein Umsatzwachstum von rund 31,5 Prozent und eine neue Rekordsumme! Das gelang trotz der weltweiten Pandemie durch zügige Updates mit neuen Features, die das Spielen von Zuhause ermöglichen.

MONSTER-HUNTER-FILM SOLL BALD STARTEN

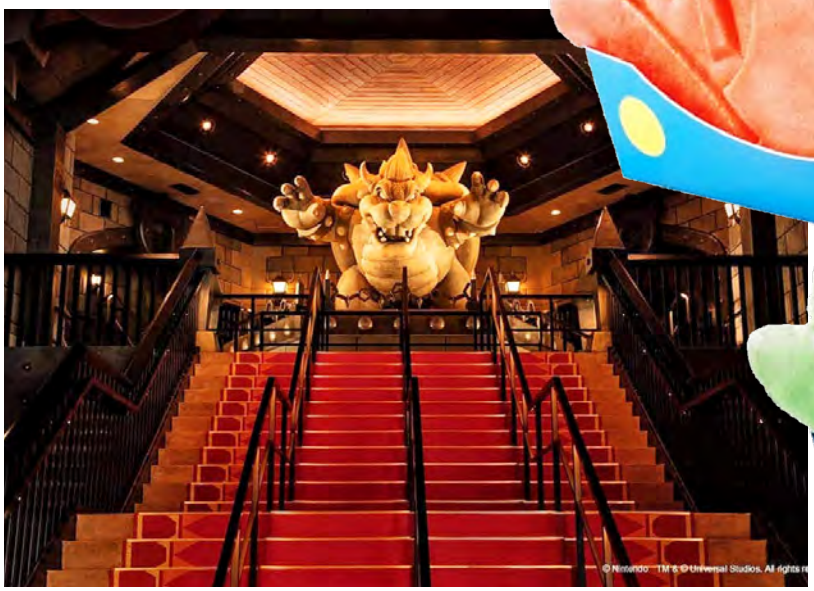
Wann es genau losgeht, ist aufgrund der Pandemie aber weiterhin nur schwer vorauszusagen.

Schon im Dezember 2020 startete der neue Monster-Hunter-Film mit Milla Jovovich in den chinesischen Kinos. Zwar wurde die Vorführung dort zeitweise aufgrund einer als rassistisch empfundenen Aussage im Film gestoppt, mittlerweile wurde die Stelle aber angepasst und der Streifen läuft wieder in chinesischen Lichtspielhäusern. Eigentlich war der Kinostart im Rest der Welt, also auch in Deutschland, gleichzeitig geplant; die weiterhin anhaltende Coronaviruspandemie und die daraus resultierenden Maßnahmen zur Eindämmung ebenjener machten dem Ganzen aber einen Strich durch die Rechnung. Zwischenzeitlich plante man mit dem Kinostart zum 28. Januar 2021. Auch dieses Datum wird aufgrund des verlängerten Lockdowns wohl nicht einzuhalten sein. Wann es genau los geht oder ob der Film gar digital erscheint, ist unklar, Letzteres ist aber durchaus denkbar, da es schon mehrere solche Beispiele aus der jüngsten Vergangenheit gibt – beispielsweise die neue und umstrittene Mulan-Realverfilmung von Disney. Im Monster-Hunter-Film sollen verschiedene bekannte Monster aus der Spielreihe zu sehen sein, unter anderem Rathalos. Erste Reviews zum Streifen zeigen durchwachsene Wertungen und Einschätzungen.

SUPER NINTENDO WORLD DIRECT

In einer speziellen Direct hat Nintendo den Freizeitpark Super Nintendo World genauer vorgestellt.

An dieser Stelle berichteten wir bereits öfters vom bereits bald öffnenden Nintendo-Freizeitpark in Japan. Schon am 04. Februar soll Super Nintendo World als Teil der Universal Studios in Osaka seine Pforten öffnen. Weitere Freizeitparks dieser Art sind auch in anderen Ländern wie den USA geplant, wenngleich die Pläne und Arbeiten aufgrund der Pandemie derzeit ruhen. Kurz vor Weihnachten strahlte Nintendo erstmals eine komplette Direct nur zu diesem Thema aus: Super Nintendo World Direct. „In Super Nintendo World Direct gewährt Marios Vater, Shigeru Miyamoto, euch noch vor der großen Eröffnung am 04. 02. 2021 einen ersten Blick auf #SuperNintendoWorld“, kündigte Nintendo Deutschland die Präsentation im Vorfeld offiziell bei Twitter an. In dem rund 15-minütigen Video führt Miyamoto durch den Park und stellt viele der Attraktionen vor. In den Park gelangt ihr durch eine große grüne Röhre, die als Eingangstunnel dient – typisch Pilzkönigreich! Die Warpröhre endet in der Eingangshalle von Peachs Schloss. Darauf folgt ein Berg mit einer ikonischen Zielflagge aus Super Mario 3D World. In diesem Bereich sind viele weitere Elemente des Wii-U- und bald auch Switch-Spiels zu finden. Im gesamten Freizeitpark könnt ihr mit einem speziellen Armband interaktive Elemente nutzen und so Münzen sammeln, die auf dem Smartphone in einer App angezeigt werden. Das Band ist in verschiedenen Farben erhältlich. In einem düsteren Unterwelt-Level müsst ihr ein Labyrinth absolvieren, dabei läuft ein Remix der bekannten Musik aus Super Mario Bros. In der Spielzeug-Fabrik namens „1-Up Factory“ erhaltet ihr allerlei Mario-Merchandise, teilweise exklusiv nur im Freizeitpark. Im Restaurant mit dem Namen „Kinopio’s Cafe“ (Kinopio ist Toads japanischer Name) sind alle Angestellten Toads und auch die Gerichte sind entsprechend dem Pilzkönigreich entlehnt, zum Beispiel die „Super Mushroom Pizza Bowl“. In Bowsers Festung erwartet euch eine Mario-Kart-Achterbahn, deren Fahrt mittels AR-Headsets um virtuelle Elemente erweitert wird. Zudem laufen Mario und Luigi, wie auch in der Direct zu sehen, durch den Park und stehen für Fotos mit Besuchern zur Verfügung. Viele weitere Attraktionen soll es außerdem geben, sowie zahlreiche weitere Interaktionsmöglichkeiten und Geheimnisse, die es zu entdecken gibt; die sollen aber in der Super Nintendo World Direct noch nicht verraten werden, so Miyamoto.



VIDEO GAME AWARDS VERLIEHEN

Im Dezember fanden die jährlichen Video Game Awards statt, diesmal digital. Auch Nintendo nahm einen Preis mit nach Hause.

Im Dezember fand erneut die Veranstaltung The Game Awards statt, bei der die besten Videospiele des Jahres in verschiedenen Kategorien gekürt werden – dieses Mal aufgrund der Pandemie als rein digitale Veranstaltung. Auch die N-ZONE-Redaktion war an der Abstimmung im Vorfeld beteiligt. Beim Event gab es nicht nur Preise, sondern auch Ankündigungen, beispielsweise Sephiroth als jüngsten neuen DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate. Im Mittelpunkt standen jedoch natürlich die Awards der besten Games 2020. Abräumer des Abends war The Last of Us Part 2, das den Titel „Game of the Year" einheimsen konnte, genauso wie „Best Game Direction", „Best Narrative", „Best Audio Design", „Best Performance" sowie „Best Action/Adventure Game". Auch Hades konnte überzeugen und gewann die Kategorien „Best Independent Game" und „Best Action Game". Als einziges Nintendo-Spiel gewann Animal Crossing: New Horizons den Titel „Best Family Game", der Millionenseller ging allerdings auch in der Kategorie „Game of the Year" ins Rennen. „Best Art Direction" ging an Ghost of Tsushima, „Best Score/Music" an Final Fantasy 7 Remake, „Game for Impact" an Tell Me Why. „Best Ongoing Game" wurde No Man's Sky, „Best Mobile Game" Among Us, „Best Community Support" konnte Fall Guys abstauben. Half-Life: Alyx wurde „Best VR/AR Game", „Best Role-Playing Game" ging an Final Fantasy 7 Remake, „Best Fighting Game" an Mortal Kombat 11 Ultimate. Microsoft Flight Simulator wurde als „Best Simulator/Strategy Game" ausgezeichnet, Tony Hawk's Pro Skater 1+2 als „Best Sports/Racing Game", Among Us als „Best Multiplayer Game" sowie Phasmophobia als „Best Debut Game" und Ghost of Tsushima als „Player's Voice".

SONIC BEKOMMT NETFLIX-SERIE

Ab 2022 läuft Sonic als 3D-Animationssserie beim Video-on-Demand-Anbieter Netflix.

Nach dem überraschend großen Erfolg des ersten Sonic-Films im vergangenen Jahr, der nach einigen Problemen und Überarbeitungen nur mit reichlich Verzögerung erschien, wird seit einiger Zeit bereits an einem zweiten Kinostreifen mit Segas blauem Igel gearbeitet. Offensichtlich zieht dieser Erfolg nun noch weitere Kreise, denn wie Netflix auf Twitter mitteilte, erscheint 2022 eine brandneue Serie mit Sonic beim Video-on-Demand-Anbieter. Entstehen soll die 3D-Animationsserie bei Sega in Zusammenarbeit mit WildBrain und Man of Action. Die beiden letztgenannten Studios sind primär für Kinder-Animationsserien bekannt. Den Tweet löschte Netflix kurze Zeit nach der Veröffentlichung wieder, offensichtlich erfolgte die Ankündigung aus Versehen zu früh.

FORTNITE x HALO x WALKING DEAD

Fortnite-Spieler durften sich über Halo- und Walking-Dead-Skins im Spiel freuen.

Bei den Game Awards 2020 wurden nicht nur die besten Spiele des Jahres gekürt, es gab auch viele spannende neue Ankündigungen. So auch zum Thema Fortnite. Der weltberühmte Battle-Royale-Shooter ist für Kooperationen mit großen Medien-Franchises bekannt, die oftmals in Form von Skins Einzug ins Spiel halten. So auch wieder im vergangenen Dezember geschehen und bei der Award-Show angekündigt. Spieler konnten sich den Master Chief aus Halo als Skin sichern, etwas später im Monat erschienen im Rahmen einer Kooperation mit The Walking Dead dann auch Michonne und Daryl Dixon aus der Zombie-Serie im Fortnite-Shop.

HACKER ZU HAFT VERURTEILT

Ein bekannter Nintendo-Hacker wurde wegen mehrerer Vergehen zu drei Jahren Haft verurteilt.

Nintendo ist dafür bekannt, gegen Verletzungen von geistigem Eigentum harsch vorzugehen. Gleichermaßen scheuen die Japaner keinen Rechtsstreit, wenn es um den Schutz der eigenen Marken und Firmen-Interna geht. Bereits im Jahr 2016 verschaffte sich der damals noch minderjährige Hacker Ryan H. illegal Zugang zu Nintendo-Servern und stahl noch vor der Veröffentlichung der Konsole sensible Daten zur Switch. FBI-Ermittler kamen H. damals auf die Spur und nahmen Kontakt zur Familie auf, woraufhin der minderjährige Hacker Besserung gelobte. An sein Versprechen hielt er sich jedoch nicht. Bei einer Hausdurchsuchung stellten Ermittler 2019 fest, dass Ryan H. tausende private Dateien gestohlen hatte, mit denen er unter anderem auch gegen Gesetze zum Schutz von Minderjährigen verstieß. Bereits im Januar 2020 gestand der Schuldige alle seine Taten, Ende des vergangenen Jahres wurde er schließlich zu drei Jahren Haft verurteilt.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1431: Der Animationsfilm „Ich – Einfach unverbesserlich“ zeigt den Filmbösewicht Vector unter anderem chillig auf seiner Couch liegend beim „Fuchtelsteuern“ mit einer Wiimote.

1432: Ursprünglich wollte Nintendo statt dem NES das „Advanced Video System“, kurz AVS, auf den Markt bringen. Hierbei sollte es sich um einen Heimcomputer handeln, der den Schwerpunkt auf Gaming setzt. Letztenendes wurde stattdessen jedoch das NES auf den Markt gebracht.

1433: Das „Twin Famicom“ wurde 1986 ausschließlich in Japan veröffentlicht und stellt eine Kombination aus dem japanischen NES und dem Family Computer Disc System dar.

1434: Das Expansion Pak des N64 verbesserte bei zahlreichen Spielen die Performance oder ermöglichte erst die Nutzung bestimmter Spielmodi. Zwei Titel der Kult-Konsole dagegen starten nur, wenn das Zubehör im 64-Bitter steckt: The Legend of Zelda: Majora’s Mask und Donkey Kong 64.

1435: Ohne Nintendo würde es die Playstation heute nicht geben: „Playstation“ war der damalige Name einer geplanten Erweiterung für das Super Nintendo, die von Nintendo und Sony gemeinsam entwickelt wurde. Doch Nintendo verlor den Glauben an die CD-Erweiterung und arbeitete stattdessen mit Phillips zusammen. Sony werkelte daraufhin im Alleingang weiter und wurde Nintendos größter Konkurrent.

1436: Doki Doki Panic, das den japanischen Raum nicht verließ und die ursprüngliche Version des westlichen Super Mario Bros. 2 darstellt, sollte allen Anschein nach eigentlich auch im Westen veröffentlicht werden. Kurzzeitig wurde das Spiel seinerzeit als „Dream Fantasy“, also mit lokalisiertem Namen, gezeigt.

1437: Welcher Duck-Hunt-Spieler wollte dem hämisch grinsenden Hund nicht schon immer eines auswischen, wenn er sich über eure Niederlage freut? Sucht den Arcade-Automaten „VS Duck Hunt“ auf! Denn hier ist es, im Gegensatz zur NES-Version, möglich, den Hund selbst abzuschießen.

1438: Famicom Grand Prix 2: 3D Hot Rally war zumindest für einen Release in den USA angedacht, wurde aber aus einem kuriosen Grund von Nintendo of America abgelehnt: Der grafische Stil des Spiels sei „zu süß“ und würde sich deshalb wohl nicht auf dem amerikanischen Markt durchsetzen können, hieß es damals.

1439: Der SNES-Titel Unirally stellt ein verhältnismäßig seltenes Nintendo-Spiel dar, von dem nur ungefähr 300.000 Exemplare im Umlauf sind. Warum? Das spielbare Einrad, welches das Cover prominent ziert, sieht jenem aus dem Pixar-Kurzfilm Red’s Dream zum Verwechseln ähnlich. Das Animationsstudio verklagte damals Nintendo deswegen und gewann; Nintendo musste das Spiel vom Markt nehmen.

1440: Chibi-Robo für den Gamecube versteckt ein überraschendes Easteregg. Benötigt wird dafür das Gamecube-Mikrofon, das eigentlich gar keine Kompatibilität zum Spiel aufweist. So reagiert der Titelheld auf Geräusche aus dem sparsam unterstützten Konsolen-Zubehör. Schreit man den kleinen Chibi-Robo dagegen mit seinem Namen an, fällt er erschrocken um.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

NINTENDOS 2020

ERFOLGE, PROBLEME & ANIMAL CROSSING

Das Jahr 2021 ist gerade einmal einen Tag alt. Wir nutzen die Auszeit nach dem wohl ruhigsten Silvester aller Zeiten, um das vergangene Jahr Revue passieren zu lassen. Nicht nur, was Nintendo betrifft, auch wenn der japanische Konzern natürlich im Mittelpunkt unserer Analyse steht, sondern auch, was ansonsten noch Wichtiges in der Branche passierte. Macht es euch bequem und begleitet uns auf die Reise durch die letzten zwölf Monate!

Von Katharina Pache

JANUAR

Januar

Das letzte Jahr startet recht geruhsam. Am dritten Januar 2020 erscheint eine Fortsetzung von Dr. Kawashimas Gehirnjogging für Nintendo Switch, wir vergeben eine routinierte 8 von 10 für das Knobelspiel und kümmern uns in diesem Monat ansonsten um Alien: Isolation und um Partyspiele wie Tools Up! und die DLCs zu Overcooked 2. Viele Fans wünschen sich im Januar eine „richtige“ Nintendo Direct – niemand wusste zu diesem Zeitpunkt, dass wir das ganze Jahr über keine zu Gesicht bekommen würden! Die letzte solche Veranstaltung fand im September 2019 statt, aber immerhin mit einer Pokémon-Direct wartet Nintendo am neunten Januar 2020 auf. Genutzt wird die Zeit, um ausführlich die beiden DLCs von Pokémon Schwert und Pokémon Schild vorzustellen, außerdem geht es um den Cloud-basierten Service Pokémon Home und Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX, eine Neuauflage des Spin-Off für die Switch. Letzters soll dann zwar erst im März erscheinen, eine kostenlose Demo gibt es aber schon gleich nach der Direct. Am besten am ganzen Event kommt bei Taschenmonsterfans aber die Information an, dass 200 alte Pokémon den Weg in die Editionen Schwert und Schild finden werden! Der Umstand, dass im Abenteuer bis zu diesem Zeitpunkt wenige der beliebten Klassikmonster verfügbar waren, gehörte immerhin mit zu den größten Kritikpunkten. Auf dem PC geht im Januar Temtem an den Start, ein Indie-Game, das Pokémon Konkurrenz machen möchte. Eigentlich hätte der Titel noch 2020 auch auf der Switch veröffentlicht werden sollen, doch dazu kam es nicht, eventuell wegen der Pandemie.

Lange Gesichter gibt es im Januar bei einem Großteil der Smash-Fangemeinde, als der nächste Kämpfer sowie der zweite Season Pass für Super Smash Bros. Ultimate enthüllt werden: Byleth, Protagonist(in) aus Fire Emblem: Three Houses soll die Kämpferriege bald bereichern. Schon wieder ein Charakter aus der ohnehin schon reich vertretenen Reihe, und noch ein Schwertkämpfer – viele Zuschauer sind aus diesen Gründen enttäuscht von der Kämpferwahl. Am Ende entpuppt sich Byleth aber bei unserem Test des DLC als ein unterhaltsamer und vielseitiger Smash-Teilnehmer!

Was die Pandemie betrifft, so hört man Anfang Januar zwar in den Nachrichten vom Verlauf dieser neuartigen Viruserkrankung in China. Aber weit weg ist noch der Zustand, der inzwischen auf der Welt herrscht. In Deutschland tritt Ende Januar der erste bestätigte Fall einer Covid-Infektion auf. ■

FEBRUAR MÄRZ

Februar

Der zweite Monat 2020 ist in vieler Hinsicht die Ruhe vor dem Sturm. Was die Releases betrifft, stechen vor allem das Indie-Abenteuer Florence hervor, dem wir (wenn auch nicht mehr in diesem Monat) eine 9 von 10 im Test attestieren, ebenso wie dem fabelhaften Port von Metro. Was erscheint sonst noch so? Das Diablo-ähnliche, eher mittelprächtige Spin-Off Darksiders: Genesis, Two Point Hospital, Snack World: Die Schatzjagd – Gold und der Klassiker Devil May Cry 3 in der Special Edition. Die Spielergemeinde wünscht sich nach wie vor eine große Direct, aber das Hoffen ist vergebens. Am 25. Februar verstirbt Kazuhisa Hashimoto, der Erfinder des weltberühmten Konami-Code, das Robert-Koch-Institut bewertet noch am 28. Februar die Bedrohung durch den Corona-Virus für die Bevölkerung Deutschlands als „gering bis mäßig".

März

Nach der Verschiebung ist es nun endlich so weit: Animal Crossing: New Horizons erscheint für die Switch! Wir haben die Gelegenheit, das Spiel schon ausführlich vor dem Release am 20. März zu zocken, für uns beginnt der virtuelle Urlaub also deutlich früher. Im Rahmen einer letzten Vorschau vor der Veröffentlichung gibt es schon Sicherheitsmaßnahmen, wir werden im Verlag besucht, anstatt anzureisen. Die meisten Events – wenn sie denn überhaupt stattfinden sollten – werden 2020 virtuell abgehalten. Animal Crossing jedenfalls schlägt ein wie eine Bombe. Das Internet ist voll mit Memes, Videos, Berichten und jedmöglichem Content zum Titel. Die Wertungen sind spitze (auch wir vergeben eine 9 von 10), und die ersten Verkaufszahlen deuten an, dass Nintendo den Nerv der Switch-Spieler genau getroffen haben könnte.

Das liegt aber nicht nur an der Qualität des Spiels: Die Pandemie hat seit Februar immens an Geschwindigkeit aufgenommen und die Politik sieht sich in der Pflicht, zu handeln: Mitte März wird der – wie wir nun wissen – erste Lockdown verhängt, die Schulen schließen, es herrscht an vielen Orten Maskenpflicht. Auch im Verlag und für die N-ZONE hat das Auswirkungen. Für die nächsten Monate arbeitet der größte Teil der Redakteure und Layouter von zu Hause aus und schafft es, die Heftproduktion am Laufen zu halten. Angesichts der düsteren Stimmung und der Einschränkungen sowie dem damit verbundenen Stress suchen viele Switch-Besitzer Zuflucht im entspannten Paradies Animal Crossing. Jedenfalls, wenn sie es geschafft haben, noch vor dem Lockdown ihre Switch und/oder das Spiel zu ergattern – nicht nur gab es wegen hoher Nachfrage teilweise Engpässe, auch das Abholen in Elektronikmärkten war wegen des Lockdowns bisweilen knifflig. Bis heute (!) besteht außerdem massive Nachfrage an einem anderen Nintendo-exklusiven Spiel: Ring Fit Adventure avanciert im März angesichts geschlossener Fitnessstudios und Ausgangsbeschränkungen beinahe schon zu einer Wertanlage, so astronomisch sind die Preise, die von Privatverkäufern abgerufen werden.

Die Game Developers Conference findet Ende März 2020 virtuell statt. Keine Alternative ist dieses Konzept für die E3, sie wird drei Monate vor dem Termin im Juni zum ersten Mal in ihrer Geschichte abgesagt. Die Gamescom hingegen sieht noch davon ab, etwas an den bestehenden Planungen zu ändern, bis August ist ja noch lange Zeit, so wohl der Gedanke. Ansonsten gibt es zwar wieder keine vollwertige Direct in diesem Monat, aber immerhin das Indie World Showcase, bei dem unter anderem Pixeljunk Eden 2 angekündigt wird – weiter hinten in dieser Ausgabe findet ihr den Test! Die 20 Minuten Direct sind vollgepackt mit unzähligen Indie-Games aus so ziemlich jeder Sparte, wir widmen der Veranstaltung eine mehrseitige Strecke in der folgenden N-ZONE-Ausgabe.

APRIL MAI

April

Der Hype um Animal Crossing wächst weiter, Internetplattformen und riesige Discord-Server entstehen, in denen sich Spieler verabreden und Items tauschen sowie verkaufen (meistens gegen die In-Game-Währung Sternis, aber auch verbotenerweise gegen echtes Geld). Dabei ist das erste Event im Spiel ein ziemlicher Reinfall: Die zwei Wochen Bunny Day gehen den meistens Spielern wegen der unzähligen Ostereier-Items ziemlich auf die Nerven.

Trotzdem erscheinen natürlich im April auch noch andere Spiele, zum Beispiel der Überraschungshit Streets of Rage 4, dem wir freudig eine 9 von 10 verpassen und der auch unter Switch-Spielen des Jahres in unserem Special verdient Platz gefunden hat. Außerdem wird das ordentliche Remake von Trials of Mana veröffentlicht. Erschienen oder nicht? Das ist die Frage beim ominösen Cooking Mama: Cookstar, dessen merkwürdige Geschichte wir ein paar Monate später in einem Special in der N-ZONE behandeln. Dunkle Machenschaften auch bei Nintendo Online: Mehr als 160.000 Accounts wurden von Hackern teilweise kompromittiert, informiert Nintendo Ende April. Deutschland befindet sich weiter im Lockdown.

Mai

Animal Crossing: Auch im Mai ist das Spiel das Thema für die Nintendo-Welt. Das macht sich auch daran bemerkbar, dass Nintendo bekannt gibt, schon nach sechs Wochen mehr Versionen von Animal Crossing: New Horizons verkauft zu haben, als für dessen ganze Lebenszeit prognostiziert wurde. Nach dem Ende des Geschäftsjahres im März ist es eine Weile später an der Zeit, den Geschäftsbericht zu präsentieren. So auch 2020, und für Nintendo sieht fast alles rosig aus: Die Digitalverkäufe der letzten zwölf Monate sind um etwa 70 Prozent höher als im Jahr zuvor. Die Switch ist und bleibt extrem beliebt, allerdings kommt Nintendo mit der Produktion nicht hinterher, sodass die Konsole zeitweise in Japan, Europa und Nordamerika ausverkauft ist. Das hängt mit der Corona-Pandemie zusammen, die dafür sorgt, dass die Fertigung in Vietnam nicht nach Plan verläuft. Im Rahmen des Geschäftsberichtes betont Nintendo aber, dass man davon ausgehe, die Produktion würde innerhalb weniger Monate wieder planmäßig laufen. Die hohe Switch-Nachfrage treibt seltsame Blüten: Programmierer schreiben etwa Bots, die stetig die Switch-Lagerbeständen bei Online-Händlern abfragen, um diese schnell auf- und für einen ordentlichen Aufschlag wieder verkaufen zu können. Die Covid-Situation in Deutschland entspannt sich derweil wieder, im Laufe des Monats werden Maßnahmen vermehrt gelockert.

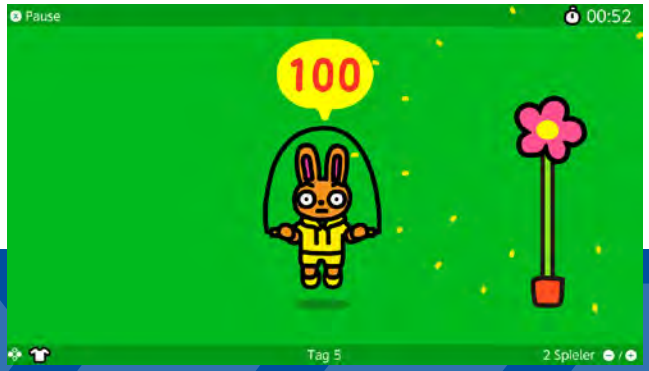
Beim Testen beschäftigen wir uns unter anderem mit dem Oldschool-Shooter Ion Fury, dem TESO-Spin-Off The Elder Scrolls: Blades in der Switch-Fassung und Shantae and the Seven Sirens – alles ordentliche Spiele. Ende Mai schlagen drei besondere Umsetzungen für die Nintendo-Konsole auf, allesamt hervorragend umgesetzt: XCOM 2 Collection, Bioshock: The Collection und Borderlands Legendary Collection. Am gleichen Tag, dem 29. Mai, wird außerdem Xenoblade Chronicles: Definitive Edition auf den Markt gebracht. Wir erfahren zudem, dass schon im Juli ein neues Paper Mario erscheint.

JUNI

Juni

Wieder keine Nintendo Direct in diesem Monat! Dafür aber ein Pokémon Broadcast im Rahmen der anstehenden Veröffentlichung des ersten DLC für Pokémon Schwert und Schild – dem wir im Test eine gute 8 von 10 geben. Es geht außerdem um Neuigkeiten für Pokémon Go, New Pokémon Snap wird angekündigt und ein Zahnputzprogramm namens Pokémon Smile mit Taschenmonsterunterstützung wird gezeigt. Apropos zeigen: Im Juni stellt Nintendo zum ersten Mal die Spielzeugsets vor, die in Zusammenarbeit mit Lego entwickelt werden – wir probieren die Mario-Lego-Kollaboration für euch einige Wochen später in der N-ZONE aus. Im Juni testen wir dafür Worldwide Game 51 und geben eine 8 von 10 für die virtuelle Spielesammlung.

Die Auswirkungen der Coronavirus-Pandemie sind in Deutschland im Juni nach wie vor zu spüren, allerdings nicht in einem Ausmaß wie aktuell im Januar 2021. Nintendo veröffentlicht kostenlos das kleine Spielchen Jump Rope Challenge, die Entwickler haben es im Homeoffice programmiert. Und solltet ihr euch fragen, ob Animal Crossing nach wie vor erfolgreich ist: Ja, auch im Juni gedeiht die Lebenssimulation.



JULI AUGUST

Juli

Während in Animal Crossing (das immer noch viel Erfolg hat) eines der bislang größten Updates erfolgt (es bringt Meerestiere ins Spiel), erscheint im Juli außerdem das im Mai enthüllte Paper Mario: The Origami King, das uns zwar insgesamt gefällt, aber nicht komplett begeistert – wir vergeben eine Wertung von 7 von 10. In der Mini Direct: Partner Showcase im Juli wird unter anderem Shin Megami Tensei 5 gezeigt und während einer Treehouse-Präsentation präsentieren Nintendo und WayForward das neue Werk der Shantae-Macher mit dem Titel Bakugan: The Champions of Vestroia. Das eher unrühmliche Ergebnis der Bemühungen könnt ihr euch im Testteil dieser Ausgabe durchlesen, was zwangsläufig an Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise erinnert. Die Switch-exklusive Fortsetzung des Kultspiels erscheint im Juli 2020 und wir sind im Test entsetzt vom technischen Zustand des Abenteuers, weshalb wir nur eine 5 von 10 für das Spiel vergeben.

August

Im August findet üblicherweise die Gamescom in Köln statt, so auch im Jahr 2020, allerdings in anderer Form: Als digitales Event wird die Messe dieses Jahr komplett gestreamt. Auch das Fehlen der E3 macht sich in der Branche und im Verlag bemerkbar. Anstatt eine Woche gebündelt mit Informationen und Spielen bombardiert zu werden, verteilt sich alles viel gleichmäßiger über die Wochen und Sommermonate. Nintendo streamt im August einen weiteren Indie World Showcase und zeigt dabei jede Menge Indie-Games, unter anderem die herausragenden Spiritfarer, A Short Hike und Hades – alle drei Spiele adeln wir im Test mit einer beeindruckenden Wertung von 9 von 10. Angekündigt wurde im August außerdem (allerdings nicht im Rahmen des Indie-Streams) das Switch-Remaster von Pikmin 3, welches zwei Monate später erscheinen soll.

SEPTEMBER

September

Während die letzten drei Monate eher wenig spannend und ereignisreich ausfielen, geht es im September richtig rund, und zwar schon am dritten Tag des Monats, als Nintendo die Direct anlässlich von Marios 35. Geburtstag veranstaltet. Darin geht es nicht nur um Merchandise und Spielzeug wie Mario Kart Home Circuit, das später im Jahr veröffentlicht wird, sondern natürlich auch um Spiele, zum Beispiel Super Mario 3D All-Stars. Das Dreierpaket aus Super Mario 64, Super Mario Sunshine und Super Mario Galaxy ist schon ab Mitte September erhältlich, als limitiertes Angebot – die Information, dass das Spiel nur bis März 2021 verfügbar sein soll, verursacht bei Fans Kopfschütteln, sorgt aber vermutlich auch dafür, dass es jede Menge Vorbestellungen und Käufe gibt. Auch New Super Mario 3D World wird als Neuauflage für die Switch vorgestellt, erweitert mit dem Zusatz Bowser's Fury – was sich dahinter verbirgt, ist auch heute noch unbekannt, erscheinen wird der Titel aber in Kürze Anfang Februar 2021, den Test gibt es also vielleicht schon im nächsten Heft. Und ein drittes Mario-Spiel wird innerhalb der Direct gezeigt: Super Mario Bros. 35, bei dem man online gegen 34 andere Spieler um die Wette durch einen Level-Remix des klassischen NES-Titels Super Mario Bros. anhüpft.

Das waren noch nicht alle spannenden Neuigkeiten des Monats, angekündigt wurde außerdem Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung, die Fortsetzung des Action-Spin-Offs zur Zelda-Serie – wir vergeben einige Monate später eine Wertung von 7 von 10. Im September findet zu guter Letzt eine Mini Partner Direct statt, bei der zwei Monster-Hunter-Spiele enthüllt werden, und als Überraschung wird einfach mal so Ori and The Will of the Wisps vorgestellt und sogleich veröffentlicht. Dem zauberhaften Metroidvania geben wir eine tolle 9 von 10. Im September heißt es außerdem: Abschied nehmen! Die Produktion des Handheld Nintendo 3DS wird in diesem Monat weltweit eingestellt. ■

OKTOBER

Oktober

Die eher entspannten Sommermonate sind langsam vorüber, in Deutschland breitet sich das Corona-Virus rapide aus. Halloween findet vor allem virtuell statt, zum Beispiel im Update für das nach wie vor angesagte Animal Crossing. WIr drehen in der Realität Runden mit dem im Oktober veröffentlichten Mario Kart Home Circuit, und testen auf der Switch Pikmin 3 Deluxe sowie die zweite Erweiterung von Pokémon Schwert und Schild.

Auch in Europa ist nun das Spielen über die Cloud auf der Switch möglich: Den Anfang macht Control, das sofort verfügbar ist, außerdem wird Hitman 3 für 2021 mit Cloud-Streaming angekündigt. Im Rahmen der Partner Direct gibt es desweiteren Infos zu anderen Titeln, etwa Bravely Default 2. ■

NOVEMBER DEZEMBER

November

Der Monat ist für Nintendo-Fans vergleichsweise ruhig, in anderen Lagern herrscht viel Vorfreude und Spannung, denn sowohl die nächste Generation der Xbox als auch der Playstation kommen auf den Markt. Nintendo selbst sagte Anfang 2020, dass die Next-Gen-Geräte auf das eigene Geschäft vermutlich wenig Auswirkungen haben werde. Nichtsdestotrotz sind die Augen der Gaming-Branche im November vor allem auf Microsoft und Sony gerichtet. Das bedeutet aber nicht, dass im September auf der Switch gar nichts los ist: Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung erschien zum Beispiel als zugkräftigstes Spiel auf der Nintendo-Konsole für das Weihnachtsgeschäft. Innerhalb Deutschlands werden die Maßnahmen gegen die Corona-Pandemie weiter verschärft.

Dezember

Das Jahr neigt sich dem Ende zu, es findet ein letzter Indie World Stream statt, in dem es unter anderem um Super Meat Boy Forever, Spelunky 2, Among us und andere Indie-Games geht. Kurz vor knapp kommt dann außerdem doch endlich noch in diesem Jahr Doom Eternal auf der Switch heraus. Und die Smash-Fans sind mit dem im Dezember angekündigten neuen Smash-Kämpfer im Vergleich zu Byleth im Januar sehr zufrieden: Final-Fantasy-Bösewicht Sephiroth tritt in den Ring!

Für Nintendo war das Jahr 2020 erfolgreich, nicht nur trotz, sondern auch wegen der Umstände, welche die Corona-Pandemie begleiten. Allgemein profitierte die Branche von dem Plus an Zeit, das Menschen nun zu Hause verbringen, auch wenn Veranstaltungen wie etwa die E3 nicht stattfanden und es zu zahlreichen Verschiebungen von Spielen wegen des Virus kam. Ob wir nächstes Jahr wieder wie üblich in großer Runde und ohne Maske die Korken zu Silvester knallen lassen können, ist noch nicht abzusehen. Auf jeden Fall steht aber fest, dass Nintendo im Jahr 2020 seine Position immens stärken konnte und optimistisch in 2021 starten kann – wir versuchen, es dem Konzern gleich zu tun!

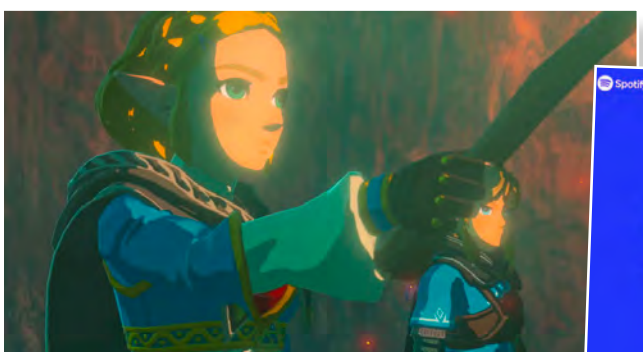
JAHRESRÜCKBLICK

2020 ist Geschichte und damit liegen auch wieder volle zwölf Monate Nintendo-Podcast hinter uns! Wir blicken zurück auf insgesamt 56 Folgen, darunter 3 Mini-Ausgaben, unzählige tolle Community-Beiträge, viele Gewinnspiele, jede Menge Ankündigungen und ein ganzes Jahr voller Neuigkeiten aus der Nintendo-Welt!

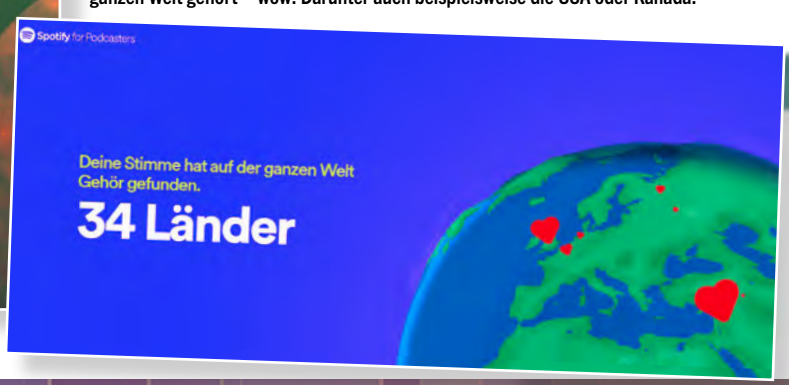
Wir schreiben den 01. Januar 2020: Wie jeden Mittwoch geht pünktlich um 15 Uhr die neue Folge Nintendo-Podcast online. In diesem Fall eine bereits einige Zeit zuvor aufgenommene Ausgabe mit einem Retro-Thema. Katha und Johannes sprechen etwas mehr als eine Stunde lang über die erste Pokémon-Generation. Damit startet das Podcastjahr 2020 mit Folge #71 – die allererste Folge überhaupt ging übrigens am 16. August 2018 online, also nochmal knapp eineinhalb Jahre zuvor. Es folgten bis Ende 2020 neben gefühlt unzähligen Ereignissen von weltweiter Bedeutung 51 weitere Wochen, in denen keine ohne mindestens eine neue Podcast-Folge blieb, gelegentlich konntet ihr uns sogar zweimal pro Woche zuhören.

Zahlen und Fakten

Bis zum Jahresende erschienen in 2020 insgesamt 56 neue Folgen. Davon 52 "normale" Ausgaben, 3 besonders aktuelle Mini-Folgen sowie 1 spezielle Retro-Pilotfolge. Johannes landet im Podcastteam auf Platz 1 und war in 52 der 56 Folgen mit dabei, Lukas auf Platz 2 kommt auf 44 Folgen und Katha war 20 Mal zu hören. Und wenn wir schon bei Zahlen und Fakten sind: Insgesamt haben wir in 2020 etwas mehr als 76 Stunden gepodcastest. Eine Folge ging also im Durchschnitt etwa 1 Stunde und 22 Minuten, wenn



Manche Themen haben uns das ganze Jahr begleitet und immer wieder beschäftigt: Zum Beispiel der Nachfolger zu Zelda: Breath of the Wild!



Im Jahr 2020 wurde Der Nintendo-Podcast in insgesamt 34 Ländern auf der ganzen Welt gehört – wow! Darunter auch beispielsweise die USA oder Kanada.

man die Mini-Folgen mitzählt. Und wie wir von euch wissen, haben viele Zuhörerinnen und Zuhörer sämtliche Folgen komplett angehört; in vielen Fällen sogar immer gleich zeitnah zur Veröffentlichung. Das habt ihr uns in Kommentaren nicht nur oft erzählt, sondern mit eurem Spotify-Jahresrückblick Ende November auch in viele Fällen ganz konkret gezeigt. Das hat uns übrigens ganz außerordentlich gefreut, deswegen an dieser Stelle nochmal vielen herzlichen Dank für eure unendliche Treue!

Besondere Folgen

Wie bereits kurz erwähnt, sind im Laufe des vergangenen Jahres einige spezielle Folgen erschienen. Die erste Mini-Ausgabe (Mini #2) zum Pokémon-DLC haben wir bereits am 10. Januar veröffentlicht. Es folgte nur eine Woche später am 17. Januar die nächste Mini-Folge (Mini #3), diesmal zum damals neuen DLC für Super Smash Bros. Ultimate: Byleth aus Fire Emblem! Am 29. Januar wagten wir uns mit Folge #75 an ein ganz neues Format: Ein großes Nintendo-Quiz mit insgesamt 50 Fragen! Johannes gab den Moderator und Fragensteller, Katha und Lukas traten gegeneinander an. Das hat nicht nur uns jede Menge Spaß gemacht, sondern kam auch bei euch gut an, weshalb wir dieses Jahr in die nächste Runde gehen und erneut ein großes Nintendo-Quiz veranstalten werden! Am 21. Februar folgte dann die nächste und bis dato letzte Mini-Folge (Mini #4) zu Animal Crossing: New Horizons. Am 18. März habt ihr uns dann zum ersten Mal überhaupt aus dem Homeoffice zugehört (was seitdem noch viel öfter der Fall war) und am 17. April erschien eine bis dato einmalige Special-Retrofolge zu Conker's Bad Fur Day (#87), bei der ausschließlich Johannes zu hören war. Am 15. Juli feierten wir dann unser erstes richtig großes Jubiläum mit 100 (regulären) Folgen – juhu!

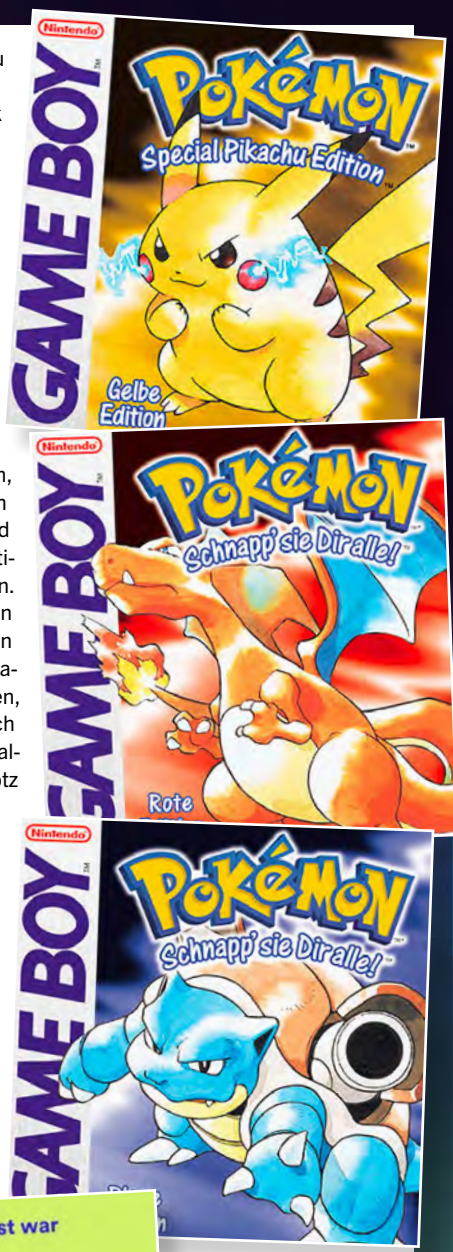
Themen des Jahres

Im Podcast besprechen wir üblicherweise jede Woche einige brandaktuelle Themen aus der Nintendo-Welt, neben anderen Rubriken wie Community, Spiele der Woche oder Schnäppchen aus dem eShop. Manche Themen haben uns das ganze Jahr lang begleitet und kamen immer wieder auf, sei es aufgrund von Neuigkeiten, Gerüchten oder Fragen von Hörerinnen und Hörern. Ein solches Thema ist zum Beispiel die vermeintliche Switch Pro, über die wir übers Jahr verteilt immer wieder sprachen. Auch die Frage nach der nächsten "großen" Direct war oft Grundlage von Diskussionen und Spekulationen. Gleiches gilt für die beiden schon länger in Entwicklung befindlichen Switch-Spiele Metroid Prime 4 und The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2. Dank regelmäßiger neuer Inhalte, Updates und DLCs sprachen wir immer wieder auch über Super Smash Bros. Ultimate. Animal Crossing: New Horizons beschäftigte uns vor Release, im Zeitraum der Veröffentlichung und aufgrund des enormen Erfolgs und Hypes auch übers ganze Jahr 2020 sehr oft. Ebenfalls war Pokémon, vor allem die aktuelle Generation Schwert/Schild, immer wieder Thema, zudem der unglaubliche Erfolg Nintendos im Allgemeinen im vergangenen Jahr. Zum Ende von 2020 quatschten wir dann auch immer wieder mal über Gaming-Themen abseits von Nintendo, in erster Linie die Playstation 5 und die neue Xbox – beide erschienen nämlich im November 2020.

Community <3

Das ganze Jahr begleitet, und das auch ganz ohne Ausnahme oder Pause, hat uns die Community, also unsere lieben und treuen Zuhörerinnen und Zuhörer! Neben unserer Leidenschaft für Gaming und Nintendo-Spiele und -Themen waren es in erster Linie sie, die uns Woche für Woche dazu motiviert haben, zu recherchieren, Skripte zu schreiben, stundenlang aufzunehmen, Podcasts zu schneiden und zu veröffentlichen, Gewinnspiele zu organisieren, Retro-Themen aufzuarbeiten, neue Spiele zu besprechen und teils auch unter enormen Zeitdruck neben dutzenden anderen Aufgaben jeden Mittwoch pünktlich um 15 Uhr eine neue Podcast-Ausgabe zu veröffentlichen. Diese Verlässlichkeit ist mitunter das Ergebnis enormen Aufwands und wir möchten uns an dieser Stelle daher erneut ganz herzlich für eure Treue und die unzähligen Kommentare bedanken, die uns der größte Lohn für unsere Mühen sind und immer wieder dazu motivieren, weiterzumachen. Wie viele Menschen waren und sind wir auch von den Auswirkungen der Coronaviruspandemie betroffen, gleiches gilt für euch, doch zusammen haben wir allen Widrigkeiten zum Trotz auch 2020 gemeinsam viel Spaß mit Gaming und Nintendo gehabt und tun das natürlich auch weiterhin. Für die restliche Zeit der Pandemie und darüber hinaus. Denn auf eines könnt ihr euch verlassen: Der Nintendo-Podcast erscheint jeden Mittwoch um 15 Uhr - natürlich immer überall, wo es Podcasts gibt!

Johannes Gehrling



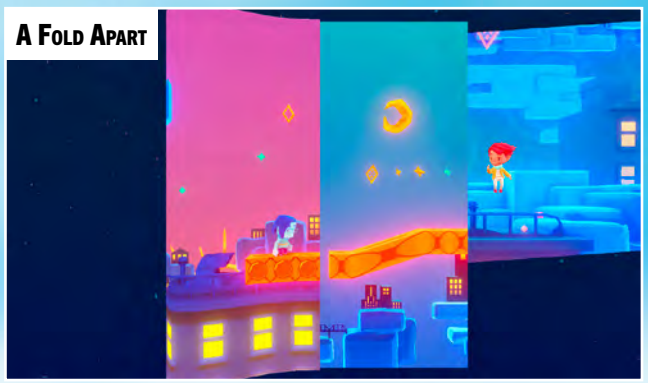
Mit einer Retrofolge zur ersten Pokémon-Generation begann das Podcast-Jahr 2020 mit Katha und Johannes.

Beim Spotify-Jahresrückblick sind wir bei vielen von euch auf dem ersten Platz gelandet. Wir sagen tausendfach dankeschön! <3

DIE SPIELE DES JAHRES 2020

Borderlands Legendary Collection

A Fold Apart



Pokémon Schwert & Schild

Fortnite

Burnout Paradise Remastered

Pikmin 3 Deluxe

Inhalt

Katharinas Highlights	26
Lukas' Highlights	28
Johannes' Highlights	30
Switch-Geheimtipps	32
Enttäuschungen des Jahres	34
N-ZONE-Awards: Die 10 besten Spiele des Jahres	36

Die besten Games auf Nintendo Switch in unserem großen Special: Wir küren die Spiele des Jahres und stellen unsere persönlichen Highlights vor – und auch die Enttäuschungen. Welcher Titel ist euer Favorit?

Von: Lukas Schmid, Johannes Gehrling & Katharina Pache

KATHARINAS HIGHLIGHTS 2020

Für mich hat Animal Crossing: New Horizons das ganze Jahr überschattet. Zum Start des ersten Lockdown quasi zum perfekten Zeitpunkt veröffentlicht, habe ich zig Stunden in die Lebenssimulation gesteckt. Hier kommen meine fünf Top-Switch-Spiele des vermaledeiten Jahres 2020!

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

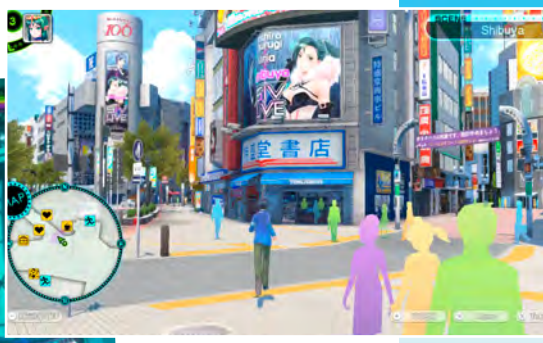
Wer eine Switch besitzt, hat von Animal Crossing: New Horizons gehört. Deshalb ermüde ich hier auch niemanden mit Erläuterungen zum Spiel. Stattdessen der Fakt: Die Lebenssimulation ist zurecht einer der großen Hits des Jahres, und auch ich konnte mich der Faszination nicht entziehen. Ich habe Blumen gezüchtet, Hecken gepflanzt, Kunst gesammelt und stundenlang geangelt – und es immer noch nicht satt. Auch 2021 wird mich Animal Crossing: New Horizons begleiten, ganz sicher.

SPIRITFARER

Ich habe nichts erwartet, und war schon wenig später begeistert: Mit einer ungewöhnlichen Mischung aus Adventure und Aufbauspiel sowie einer herzerwärmenden Story hat Spiritfarer mich abgeholt. Und dann ist es auch noch klassisch animiert! Bei den meisten Spielen drücke ich nach einer Weile die Dialoge einfach weg – oft ist das Geseiere eben uninteressant oder überflüssig. Nicht so in Spiritfarer! Die Charaktere wuchsen mir in Windeseile ans Herz. Worum es geht? Ihr müsst Seelen ins Reich der Toten begleiten und ihnen dafür Herzenswünsche erfüllen. Da hätte erzählerisch auch viel schief gehen können – tat es aber nicht!

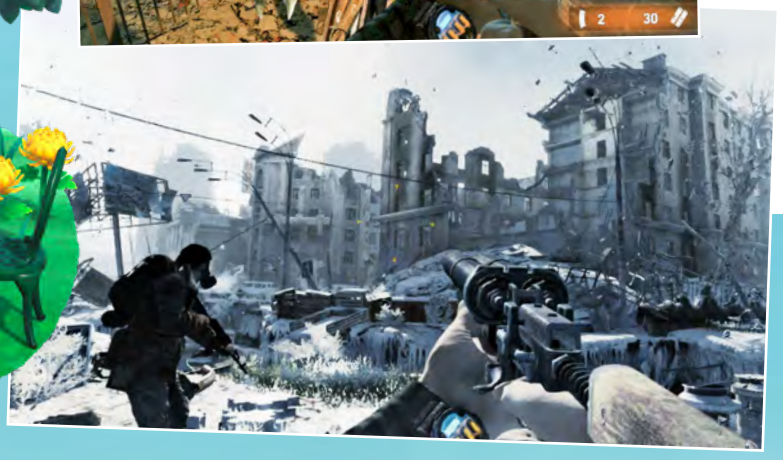
TOKYO MIRAGE SESSIONS FE ENCORE

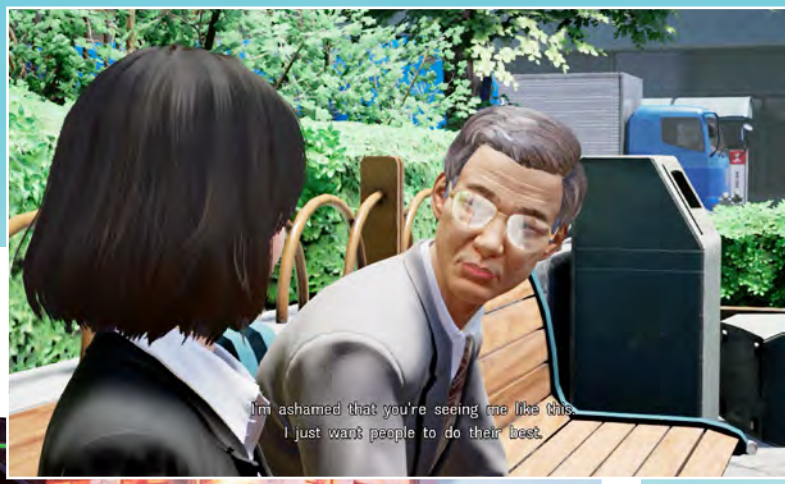
Ich nutze jede Gelegenheit, um zu fordern: Gebt mir endlich Persona für die Switch! Allerdings waren alle Rufe bislang vergebens, weshalb Tokyo Mirage Sessions Fe Encore an dieser Stelle als eines meiner Highlights des Jahres in der N-ZONE Platz findet. Das Crossover zwischen Shin Megami Tensei (die Mutterserie von Persona) und Fire Emblem ist der Persona-Reihe nämlich ziemlich ähnlich und punktet mit Gegenwartssetting, einem spaßigen Kampsystem und Top-Umfang. Ein Nachteil für alle, die das Original auf der Wii U gespielt haben: Die Switch-Fassung bietet wenig Neues außer einer verbesserten Grafik. Ich hatte dennoch Spaß mit diesem Fast-Persona auf meiner Nintendo Switch.



METRO REDUX

Letztes Jahr sang ich an dieser Stelle ein Loblied auf The Witcher 3, das ich schon vor der Umsetzung auf der Switch sehr geliebt habe. Den Platz der Lieblingsportierung auf die Nintendo-Konsole nimmt dieses Jahr Metro Redux ein, knapp vor Bioshock. Auch hier gilt: Ich hatte mit den beiden enthaltenen Spiele schon damals auf dem PC und der Xbox viel Spaß, und auf der Switch kann ich die Abenteuer ein weiteres Mal in hervorragender Qualität genießen. Allgemein gibt es ja nicht so viele Shooter auf der Konsole, und gelegentlich macht mir sowas durchaus Spaß. Zwar sind die beiden Metro-Titel eher linear, es gibt aber trotzdem viel zu entdecken, sodass man problemlos mehr als 15 Stunden von dem Postapokalypse-Duo unterhalten wird. Die Metro-Games basieren auf der gleichnamigen Romanreihe, was sich durch die exzellent und durchdacht gestaltete Spielwelt, eine interessante Handlung und Charaktere bemerkbar macht. Bitte mehr solche wundervolle Portierungen auf der Switch!





DISASTER REPORT 4: SUMMER MEMORIES

Ich weiß, ich weiß – geht man rein nach der Wertung, die ich Disaster Report 4 gegeben habe (nämlich eine 6 von 10), dann dürfte es nicht in meiner Hitliste auftauchen. Aber ich wurde vom immensen Trash-Faktor dieser grenzdebilen Erzählung so hervorragend unterhalten, dass es einfach eine Lüge wäre, den Titel hier unter den Tisch fallen zu lassen. Angesichts der technischen Probleme wie etwa der stotternden Framerate kann ich das Spiel wirklich nicht jedem empfehlen. Aber wer B-Movies liebt und es genießt, unglaublich bescheuerten Dialogen, Handlungssträngen und Charakteren zu folgen, erlebt hier ein Festival der guten Laune und des schlechten Geschmacks. Zwar kostet das Spiel immer noch den Vollpreis von 60 Euro, aber mit der Demo könnt ihr mal reinfühlen, ob der Trash auf euch eine ähnliche Sogwirkung entfaltet wie auf mich. Ich freue mich tatsächlich auf eine Fortsetzung – leider scheint jedoch keine in Arbeit zu sein.

LUKAS' HIGHLIGHTS 2020

Nein, das stärkste Switch-Jahr bisher war 2020 definitiv nicht, zumindest, was First-Party-Titel angeht, sei es nun wegen Corona, oder weil Nintendo einfach so im Entwicklungsverzug ist. Einige Highlights gab es dennoch, und die Dritthersteller lieferten ordentlich ab!

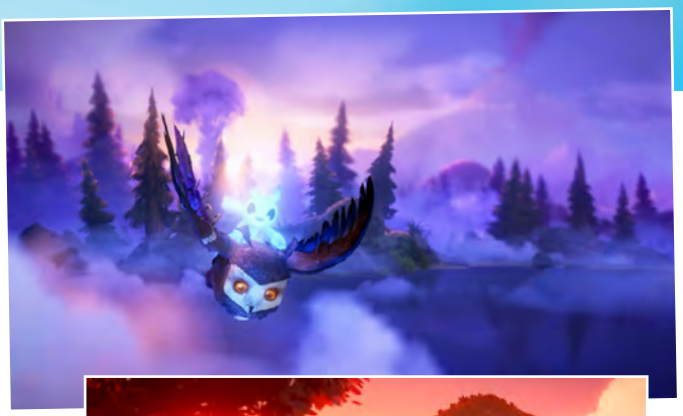
HYRULE WARRIORS: ZEIT DER VERHEERUNG

Klar, über The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 hätte ich mich noch mehr gefreut, aber Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung ist weit mehr als nur ein Trostpflaster, um die Wartezeit zu überbrücken. Die knackige Action des ersten Hyrule Warriors wurde an allen Ecken und Enden verbessert und durch den Fokus auf weniger spielbare Figuren können diese wesentlich mehr glänzen. Keiner der Helden beziehungsweise keine der Heldinnen spielt sich gleich, und die zahlreichen eingestreuten Elemente aus der Zelda-Serie sorgen für das wohl beste Warriors-Spiel bisher. Ich bin auch völlig zufrieden mit der Geschichte, bei der es sich um ein Prequel zu Breath of the Wild handelt. Klar, sie hat einige dumme Momente und Logiklücken, aber machen wir uns nichts vor, bei allen Qualitäten des Abenteuers war Breath of the Wild erzählerisch ja auch wahrlich nicht die Erleuchtung schlechthin. Ich finde die Liebe zum Detail beeindruckend, mit der Hyrule in seiner Blütezeit rekonstruiert wurde!

A SHORT HIKE

A Short Hike hatte ich eigentlich überhaupt nicht auf dem Schirm. Beim Recherchieren für die Spiele-der-Woche-Rubrik im Nintendo-Podcast (hören! Jetzt!) stolperte ich aber drüber, lud es mir ob des kleinen Preises spontan runter und war sofort hin und weg. Wie viel Liebe und Mühe das Abenteuer, welches größtenteils von nur einem einzigen Menschen erschaffen wurde, an allen Ecken und Enden versprüht, ist beeindruckend! Wir spielen eine junge Vogeldame, die auf einer kleinen Ferieninsel nach Handyempfang sucht und deswegen den höchsten Gipfel des Berges erklimmen will. Klingt nach doofem Hipster-Kram, ist es aber keineswegs, und der Beweggrund für ihr Smartphone-Begehren ist herzerweichend. Außerdem ist die Story tatsächlich nur sekundär wichtig. Vor allem geht es darum, die Insel zu erforschen, mit den zahlreichen, klar von Animal Crossing inspirierten tierischen Bewohern zu plaudern und nach und nach goldene Federn zu finden, dank denen wir frei herumfliegen und steile Berghänge erklimmen können – im Grunde ist's also eine Ausdauerleiste. Viele Spieler vergleichen A Short Hike mit Zelda: Beath of the Wild, und tatsächlich ist das gar nicht so falsch, nur halt im Mini-mini-mini-Format. Das Gefühl der Freiheit, wenn man ohne echten Plan durch die Gegend schlendert, ist hier wie dort einfach wunderbar.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



Ich habe lange überlegt, ob ich Ori and the Will of the Wisps hier bei meinen liebsten Switch-Spielen des Jahres mit auflisten soll. Und zwar aus dem Grund, dass es technisch leider alles andere als sauber ist. Während meines 100%-Durchgangs stürzte es mir beeindruckende neun Mal ab! Jedoch, auf dem PC und der Xbx One sieht die Sache auch nicht anders aus, es liegt also nicht an einem schlampigen Port. Das entschuldigt diese Makel nicht, wohl aber hat mich die spielerische und erzählerische Qualität dieses 2D-Meisterwerks dann doch dazu veranlasst, meinem Herzen einen Ruck zu geben. Nach dem bereits famosen Erstling legt Ori 2 in fast allen Belangen noch einen drauf und liefert ein so schönes, herzzerreißendes und Gameplay-technisch rundum gelungenes Finale der Geschichte ab, dass ich ihm all seine Fehler Rotz und Wasser heulend verzeihe.

BIOSHOCK: THE COLLECTION

Eigentlich ist's ja jetzt mal genug mit den ständigen Neuauflagen, Remakes und Reboots, gerade auf der Nintendo Switch. Allerdings, im Falle von Bioshock: The Collection kann ich mich einfach nicht wirklich beschweren, denn drei der besten Story-Shooter überhaupt auf der Hybridkonsole erleben zu können, ist einfach eine super Sache. Ob da keine Gyro-Steuerung dabei ist oder diese schlecht umgesetzt wurde, ist mir herzlich egal, diese Funktion nutze ich eh nie, weil ich sie doof finde. Ja, und ansonsten wurden die Ports wirklich hervorragend gemacht! Der erste Teil ist ein unsterblicher Klassiker, mit einer Spielwelt, die in Sachen Gestaltung ihresgleichen sucht, und einer emotionalen, mitreißenden Story. Bioshock 2 ist das schwächste Glied im Dreierpack, aber dennoch ein tolles Erlebnis und gerade spielerisch sogar noch mal besser als der Vorgänger. Infinite zuletzt fühlt sich ganz anders an als die beiden anderen Bioshocks, ist aber trotzdem oder vielleicht gerade deswegen wirklich eine fantastische Erfahrung. Famos!

XENOBLADE CHRONICLES: DEFINITIVE EDITION

Wo wir schon bei Neuauflagen sind: Nintendo und Entwickler Monolith Software hätten es sich einfach machen und bloß die Texturen des Wii-Originals etwas aufhübschen können. Das reichte ihnen aber offenbar nicht, und somit ist Xenoblade Chronicles: Definitive Edition nicht nur wesentlich hübscher als das Urspiel und erinnert stilistisch an Xenoblade Chronicles 2, es befindet sich auch ein komplett neues, richtig umfangreiches Zusatzkapitel mit im Paket. Als ob die Spielzeit des Hauptspiels mit weit über 100 Stunden nicht schon jede Menge zu bieten gehabt hätte! Das Kampfsystem fühlt sich in der Definitive Edition genauso gut an wie im Original, erzählerisch ist der Erstling mit Abstand das stärkste Kapitel der Xenoblade-Trilogie und kleine Verbesserungen sorgen dafür, dass sich das Abenteuer zu jedem Zeitpunkt besser anfühlt als damals auf der Wii. Keine Frage: Wer JRPGs mag, kommt um diesen Titel einfach nicht herum.

JOHANNES' HIGHLIGHTS 2020

Was für ein Jahr! Nintendo verabschiedet sich (mutmaßlich) vom bewährten Konzept der „großen" Nintendo Directs, unser allerliebster Klempner wird 35 (und ist damit ganze sechs Jahre älter als ich!) und ein guter Teil der N-ZONE-Ausgabe entsteht aus dem Homeoffice. Ach ja, und tolle Spiele für die Switch sind auch erschienen.

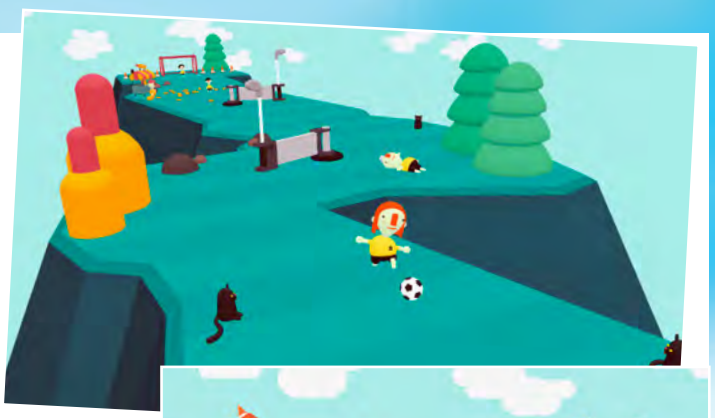
SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Ihr solltet lieber schnell sein und nicht zu lange überlegen, wenn ihr noch nicht im Besitz eines meiner liebsten Spiele des Jahres 2020 seid: Super Mario 3D All-Stars! Denn Nintendo bietet die Mario-Klassiker-Sammlung – warum auch immer – nur bis zum 31. März 2021 feil. Und zwar nicht nur physisch, nein, auch digital im eShop. Diese Entscheidung finde ich nach wie vor dämlich, allerdings ist 3D All-Stars im vergangenen Jahr dennoch ein absolutes persönliches Highlight gewesen. Super Mario 64 und Super Mario Sunshine gehören zu meinen liebsten Spielen überhaupt und Super Mario Galaxy wollte ich ohnehin schon ewig nachholen – treue Podcast-Hörerinnen und -Hörer wissen Bescheid. Man muss aber auch sagen: Nintendo hätte mehr Arbeit in die Sammlung stecken müssen. Spaß hatte ich trotzdem ungemein!

FORTNITE

Treue N-ZONE-Leser kennen das schon: Auch im vergangenen Jahr war Fortnite wieder eines meiner allerliebsten Switch-Spiele. Bereits beim Jahresrückblick vor zwölf Monaten war das nicht anders. 2020 habe ich, unter anderem aufgrund der Pandemie, privat deutlich mehr gezockt als in den Jahren zuvor. Zugegeben: Fortnite nimmt dabei mit Abstand den ersten Platz ein, kein anderes Game habe ich 2020 mehr gezockt, und zwar auf der Switch. Vor allem beim ersten Lockdown im März und April packte mich der Ehrgeiz und ich entschied mich dazu, jeden Abend mindestens ein bis zwei Stunden zu daddeln. Und siehe da: Am Ende dieser intensiven Phase war ich sogar richtig gut und dominierte im Gruppenkeile-Modus die meisten Matches. Später im Jahr habe ich mir dann eine PS4 der Redaktion ins eigene Wohnzimmer gestellt und auch darauf natürlich unter anderem Fortnite installiert. Ohne die Feinsteuerung beim Zielen mit Bewegungssteuerung ist für mich Fortnite an der Konsole allerdings nicht spielbar. Da hat die Switch einen riesigen Vorteil! Auch 2021 wird mich das Battle Royale wieder begleiten, weiterhin auf der Switch. Denn auch auf der PS5 fehlt es leider an optionaler Bewegungssteuerung. So bleibt Fortnite für mich weiter ein „Nintendo-Spiel".

WHAT THE GOLF?



Dieses kleine, aber ganz schön feine Spiel begleite ich schon seit August 2019. Warum ich das so genau weiß? Nun, damals auf der bis dato letzten klassischen Gamescom hatte ich nach meinem Termin bei Nintendo noch ein bisschen Zeit, um mich an deren (Business-)Stand umzusehen und ein paar kleinere Titel auszuprobieren. Auf der Suche nach besonderen Schmankerln drückte mir ein Mitarbeiter ohne Vorwarnung einen Pro-Controller in die Hand und drängte mich, unbedingt „dieses mega witzige Spiel" auszuprobieren. Ich kam der Aufforderung nach und war begeistert. Um welches Spiel es ging? Selbstverständlich ist von Breath of the Wild die Rede … nein, natürlich nicht, bitte entschuldigt mir diesen schlechten Scherz. Es war What the Golf? Noch im selben Jahr erschien das Game zunächst exklusiv für Apple Arcade, dank iPad und Apple TV 4K sowie kostenlosem Probeabo erlebte ich den humorvollen Titel somit nur wenige Monate nach der Messe erneut. Im Mai 2020 erschien What the Golf? dann schließlich auch für die Switch und ich übernahm den Test. Wertung: 9 von 10. Tolles Ding!

THE TOURYST

Hach ja, Shin'en Multimedia. Das Münchner Studio entwickelt nun schon viele Jahre ausschließlich für Nintendo-Plattformen und liefert damit ein Brett nach dem anderen. 2017 steuerten die Entwickler mit Fast Racing RMX sogar einen Launchtitel für die Switch bei. Das jüngste Werk namens The Touryst ist zwar bereits Ende 2019 erschienen, ich selbst habe das Game aber erst im Frühjahr 2020 durchgespielt. Das muss also genug Qualifikation für die 2020-Bestenliste reichen – außerdem ist The Touryst einfach viel zu fantastisch, um hier nicht lobend erwähnt zu werden! Sei es die fantastische Technik (volle 1080p am TV bei stabilen 60fps), die liebevoll gestaltete Spielwelt, die spannenden Rätsel oder, oder, oder … The Touryst ist ein kleines, aber unglaublich tolles Abenteuer. Unbedingt spielen!

IMMORTALS: FENYX RISING

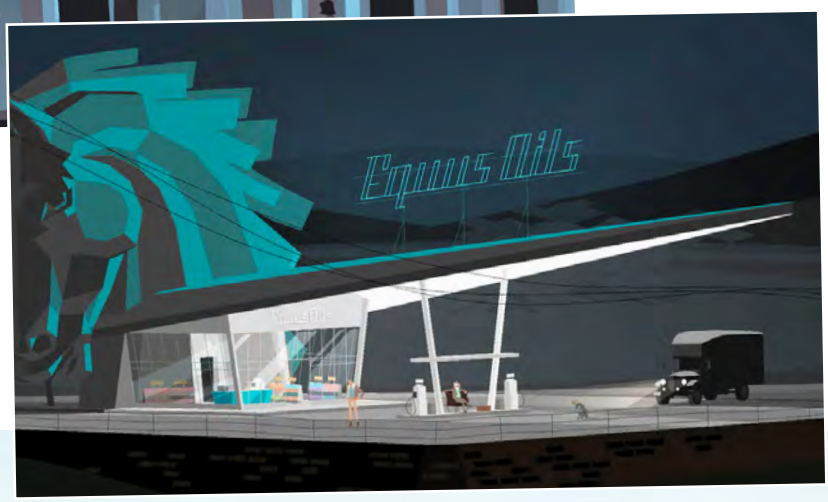
Eigentlich nicht viel erwartet und dann umso positiver überrascht worden: Das beschreibt meine Erfahrung mit Immortals: Fenyx Rising wohl am besten. Ich wurde für den Tests des Ubisoft-Abenteuers verpflichtet – nicht die schlimmste Entscheidung. Das wurde so relativ kurz vor Weihnachten zwar phasenweise sehr stressig, aber Immortals hat mich wirklich beeindruckt. Das Spiel klaut zwar stellenweise fast schon dreist bei Breath of the Wild, das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, im Gegenteil. Ich verstehe das Kopieren als Respektbekundung an das Nintendo-Meisterwerk. Außerdem macht es riesigen Spaß, jeden Winkel der Spielwelt zu erkunden und die Kämpfe gegen allerlei Monster fühlen sich einfach fantastisch und wunderbar dynamisch an. Bei der Synchro hapert es dafür und der Zwang zum Ubisoft-Konto stößt mir bei einem reinen Singleplayer-Spiel nach wie vor ganz schön sauer auf. Über einen zweiten Teil würde ich mich dennoch freuen.

SPIELE DES JAHRES: GEHEIMTIPPS

Aus Platz- und Zeitgründen können wir in der N-ZONE nicht alle vielversprechenden Spiele testen, die das Jahr über so erscheinen. Wir stellen euch hier deshalb fünf tolle Indie-Games vor, die unter den Tisch fielen, aber sehr zu empfehlen sind!

BUG FABLES: THE EVERLASTING SPRING

Über Bug Fables haben wir im Nintendo-Podcast schon einige Mal geredet, ins Heft hat es der Titel leider nie geschafft. Das möchten wir hiermit wieder gut machen, denn das Käferabenteuer ist vor allem für Fans der (alten) Paper-Mario-Spiele eine reine Freude! Ähnlich wie im Indie-Liebling Hollow Knight erkundet ihr eine Welt voller Insekten, die aber weniger düster daherkommt als im Metroidvania. Ihr sucht nach dem geheimnisvollen Everlasting Sapling (auf Deutsch „der unvergängliche Setzling“) und absolviert auf dem Weg dorthin Platforming-Abschnitte und kämpft gegen allerlei Widersacher. Anders als bei einem Paper Mario befehligt ihr nicht nur eine Hauptfigur, sondern gleich drei: Vi, Kabbu und Leif haben unterschiedliche Stärken und Schwächen, die ihr gekonnt einsetzen müsst, um den Setzling zu erreichen. Die Auseinandersetzungen finden rundenbasiert statt, verlangen aber Timing und aktive Eingaben zu gewissen Momenten.

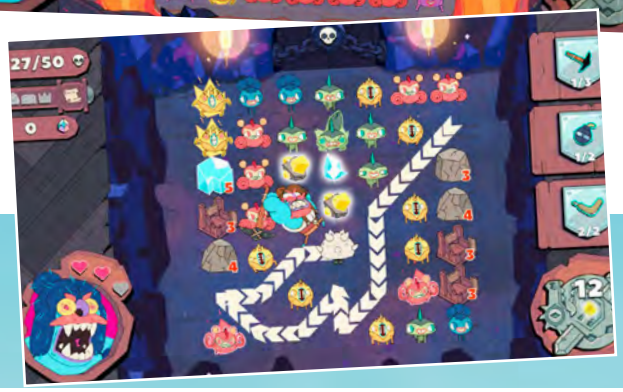


KENTUCKY ROAD ZERO

Dieses Indie-Adventure haben wir nur auf unserer Website kurz besprochen, aber nie im Heft – bis jetzt! Der erste Teil der nun abgeschlossenen Geschichte erschien bereits 2013 (!) für den PC, auf der Switch wurden aber 2020 alle fünf Kapitel zusammen veröffentlicht. In diesem Point-&-Click-Adventure seid ihr in der Rolle eines Truckers unterwegs, um eine Lieferung Antiquitäten an ihr Ziel zu bringen, begleitet werdet ihr von eurem Strohhut-tragenden Hund. Allerdings verfährt sich Trucker Conway irgendwo in Kentucky und begibt sich auf die Suche nach der sagenumwobenen Road Zero, die ihn ans Ziel (und raus aus Kentucky) bringen soll. Während dieses Vorhabens verschwimmen Traum und Realität, Conway trifft rätselhafte Figuren und findet mehr über sich selbst heraus. Für Fans von Mystery, Adventures und Filmen von David Lynch bietet Kentucky Route Zero erstklassige Unterhaltung mit toller Musikuntermaltung und einzigartigem Stil!

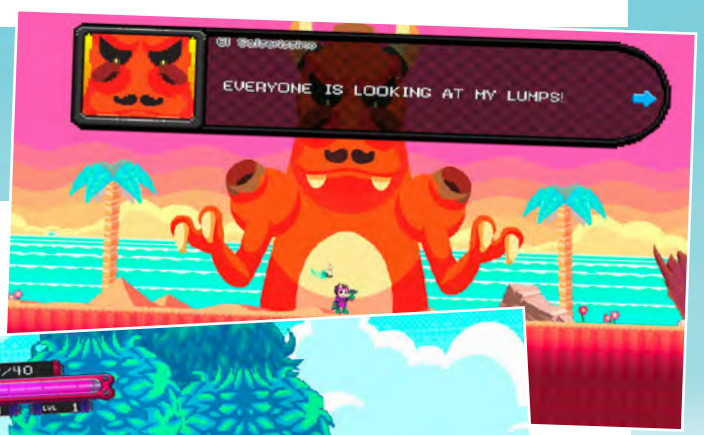
CRIMZON CLOVER: WORLD EXPLOSION

Japanische Arcade-Action im Retro-Stil ist Nischenthema, weshalb auch Crimzon Clover bislang nicht in der N-ZONE auftauchte. Hier bekommt man genau das, was man erwartet, nämlich einen rasanten Bullet-Hell-Shooter im klassischen Gewand. Was Crimzon Clover macht, macht es aber so beeindruckend gut, dass man kaum die Finger von der Switch lassen möchte. Mit einer Vielzahl unterschiedlicher Modi (auch für Einsteiger) und dem unkaputtbaren Spielprinzip gehört dieser Titel in die Bibliothek jedes Arcade- und Retro-Liebhabers. Crimzon Clover versteht es zudem hervorragend, die Spieler zu neuen Höchstleistungen zu motivieren.



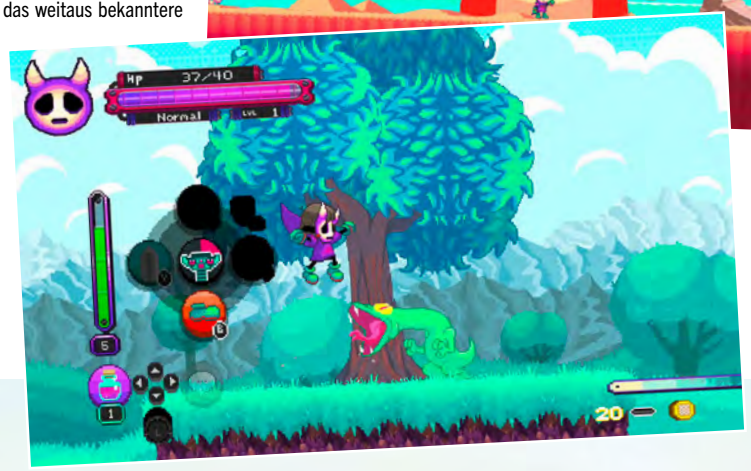
GRINDSTONE

Puzzlespiele gehen allgemein oft unter, nicht nur in der N-ZONE – dabei finden sich auch in diesem Nischengenre echte Perlen, wie zum Beispiel Grindstone beweist. Als Steineklopfer Jorj macht ihr euch auf den Weg zu eurer Familie. Allerdings stehen zwischen euch und den Angehörigen alle möglichen Monster, die ihr auf einem Spielfeld besiegt. Jorj ist ziemlich stark und kann mehrere Feinde in einer Reihe besiegen, allerdings müssen diese die gleiche Farbe haben. Für mehr als zehn gleichzeitig erschlagene Feinde erhält Jorj Steine als Lohn, die er wiederum einsetzt, um besondere Angriffe auszuführen. Neben dem unterhaltsamen Puzzle-System gibt es Rollenspielelemente, die Grindstone auflockern – stattet den Helden etwa mit nützlichen Ausrüstungsgegenständen aus. Dank abwechslungsreichen Arenen und Gegnern wird Grindstone nicht langweilig, eine gewisse Frustresistenz sollte man jedoch aufweisen, wenn man Jorj heim zur Familie führen möchte.



UNDERHERO

Nicht umsonst erinnert der Titel dieses Indie-Abenteuers an das weitaus bekanntere Spiel Undertale. Mit diesem hat Underhero nämlich die Erzählweise gemein, die gerne mal die vierte Wand durchbricht und übliche Gaming-Klischees auf die Schippe nimmt. Ihr startet als auserwählter Held, werdet aber innerhalb weniger Minuten von einem einfachen Standardgegner getötet – den ihr fortan für den Rest des Spiels steuert. Während die Welt in feinster Metroidvania-Manier präsentiert wird, finden Auseinandersetzungen im Paper-Mario-Stil statt. Mit präzisen Eingaben müsst ihr im an sich rundenbasierten Kampfsystem im richtigen Moment reagieren, um auszuweichen oder besonders effektive Attacken zu landen. Besonders unterhaltsam in Underhero ist aber auf jeden Fall der Humor!

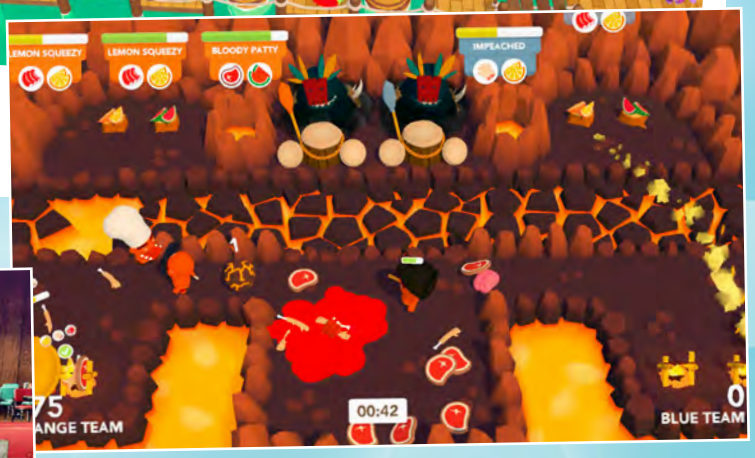


SPIELE DES JAHRES: ENTTÄUSCHUNGEN

Wo Licht, da ist auch Schatten. Neben herausragenden Spielen erschien dieses Jahr auch jede Menge Unrat auf Nintendo Switch. Die enttäuschendsten Titel aus 12 Monaten N-ZONE haben wir an dieser Stelle für euch versammelt.

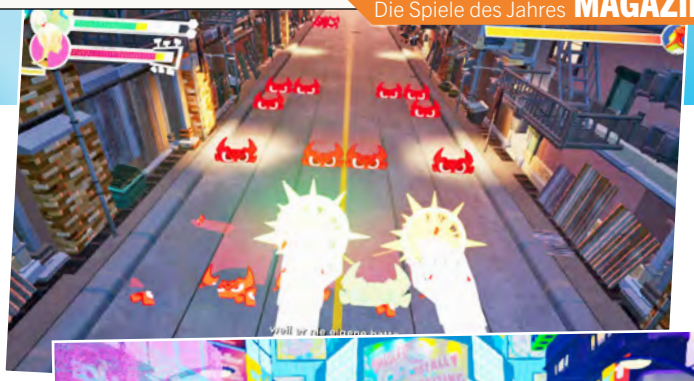
CANNIBAL CUISINE

Man könnte meinen, dass ein simples Spielprinzip wie das von Overcooked einfach zu kopieren ist. Anscheinend ist dies jedoch ein Trugschluss, denn dann gäbe es eine qualitativ ähnlich hochwertige Alternative zum Mehrspielerspektakel. Weit von diesem Status entfernt ist das geschmacklose Cannibal Cuisine, bei dem bis zu vier „Köche" Menschenfleisch zubereiten, um eine bösartige Inselgottheit zu füttern. Selbst von dem makabren Aufhänger abgesehen (und von der Tatsache, wie ekelhaft die Hirne aussehen, die man für Rezepte braucht), enttäuscht das Indie-Game auf ganzer Linie. Die Steuerung ist zu unpräzise, die Kollisionsabfrage mangelhaft, die Rezepte langweilig, das Kampfsystem verdient seinen Namen nicht, die Level-Gestaltung ist einfallslos. Dass man im Mehrspieler-Versus-Modus die Möglichkeit hat, mit allen vier Teilnehmern ein Team zu bilden, also quasi von vorneherein zu gewinnen, wundert einen da schon beinahe nicht mehr.



DEADLY PREMONITION 2: A BLESSSING IN DISGUISE

Deadly Premonition 2 schrammte knapp daran vorbei, in Kathas Highlights des Jahres aufzutauchen, verlor dann aber gegen Disaster Report 4, das einen deutlich höheren Trash-Faktor aufweist. Vergleichen mit den restlichen Spielen auf dieser Seite ist die Fortsetzung des nischigen Kultspiels zwar fast schon ein Hit, allerdings waren die Erwartungen an Deadly Premonition 2 auch deutlich höher. Mal abgesehen von den positiven Seiten des Titels, nämlich der absolut schrägen Story und den liebenswert-schrulligen Charakteren ist es eine Schande, in welchem Zustand Deadly Premonition 2 auf der Switch veröffentlicht wurde. Kopfschmerzverursachendes Ruckeln, Texturen und Animationen wie von vor zehn Jahren – dass es sich hierbei um ein Exklusivspiel für die Switch handelt, darauf würde man angesichts der Technikprobleme im Leben nicht kommen. Die Programmierfehler überschatten einen Titel, der ansonsten durchaus Charme besitzt und trotz angestaubtem Spieldesign für unterhaltsame Stunden sorgt. So eine schludrige Umsetzung hat Agent Francis York Morgan einfach nicht verdient!



NO STRAIGHT ROADS

Anders als Deadly Premonition 2 ist es schwierig, einen Aspekt in No Straight Roads zu nennen, der nicht komplett in den Sand gesetzt wurde. Geht man nach dem Pro-Contra-Kasten vom Test in Ausgabe 10/20, dann sind zumindest ein paar der Melodien im Spiel gelungen. Das ist zu wenig, um eine gute Wertung abzusahnen, womit sich das Indie-Game seinen Platz in den Enttäuschungen des Jahres verdient hat. No Straight Roads behandelt den Aufstieg einer Zwei-Mann-Indie-Band an die Spitze der Charts, möchte zu viel auf einmal und vergisst dabei, dass Spiele in erster Linie Spaß machen sollten. Kampfsystem, Story, Level-Design, Steuerung und Kamera verschwören sich in diesem Indie-Titel gegen den Spieler. Statt Kopfnicken im Takt ist hier Kopfschütteln aus Frust angesagt – wer auf Musikspiele steht, führt sich auf der Switch lieber Avicii Invector oder Taiko no Tatsujin zu Gemüte.

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

Und noch ein Spiel, dem die technische Umsetzung das Genick gebrochen hat. Dass Multiplattformspiele auf der Switch meistens die im Vergleich schlechteste Figur machen, daran haben wir uns ja schon gewöhnt. Blacksad aber schrammt ganz knapp an der Unspielbarkeit vorbei – Schrift, die man nicht entziffern kann, ewige Ladezeiten, Abstürze und mal wieder eine miserable Framerate verderben den Spaß an der im Grunde ordentlichen Umsetzung der wundervollen Comic-Vorlage. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, Blacksads Abenteuer so originalgetreu wie möglich auf die Bildschirme zu transportieren und sogar eine neue Story im Universum geschrieben – die gar nicht so übel ist! Diese positiven Seiten zu genießen, fällt allerdings durch die mannigfaltigen Technikmacken viel zu schwer, ja, es ist beinahe unmöglich.

COOKING MAMA: COOKSTAR

Cooking Mamas aktuelles Küchenabenteuer machte nicht nur wegen der unterirdischen Qualität auf sich aufmerksam. Nein, es gab sogar richtige Verschwörungstheorien rund um Cookstar! In der N-ZONE sind wir dem Mysterium in einem Special in der Mitte des Jahres auf den Grund gegangen, hier die kurze Zusammenfassung: Die japanischen Rechteinhaber von Cooking Mama lizenzierten ihre Marke an den Publisher Planet Entertainment, entwickelt wurde das Geschlichkeitsspiel von 1stplayables. Das kleine Team jedoch war mit der Aufgabe überfordert. Nachdem die Rechteinhaber von den Eindrücken des Spiels wenig angetan waren, veröffentlichte der Publisher Planet Entertainment das Spiel trotzdem einfach ohne Einverständnis der Japaner. Diese wiederum baten Nintendo, den Titel aus dem eShop zu entfernen, da sie dem Release nicht zugestimmt hatten. Nintendo tat den Kollegen den Gefallen, Cartridge-Versionen des Spiel für die Switch sind aber im Umlauf – falls ihr den wohl schlechtesten Teil der Serie wirklich unbedingt spielen wollt. Und nun noch zur Verschwörungstheorie: Das Gerücht, Cooking Mama: Cookstar würde im Hintergrund Bitcoins schürfen, entpuppte sich als falsch.

SPIELE DES JAHRES: DIE BESTEN SWITCH-GAMES 2020

Hier sind sie, die besten Switch-Games des Jahres 2020! Diese Liste entstand unter anderem aus den von der N-ZONE vergebenen Wertungen sowie Umfragen innerhalb der Redaktion. Habt ihr alle gespielt und ist euer Favorit auch dabei?

PLATZ 1

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Animal Crossing: New Horizons traf Anfang des Jahres den Nerv der Spielergemeinde: Während der Ausgangssperre war es nur zu verlockend, einfach mal auf der virtuellen Insel, auf der alles gut ist, die Seele baumeln zu lassen, andere Spieler zu besuchen, mit Tierchen Freundschaften zu schließen und sich die eigene Traumwohnung einzurichten. Das Spiel gehört zu den erfolgreichsten (Switch-)Titeln des Jahres und wird dank seiner Langlebigkeit noch eine Weile im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen. Dafür sorgen auch die beständigen, kostenlosen Updates, die neue Inhalte auf die Insel bringen.

PLATZ 2

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Ori and The Will of The Wisps ist ein herausragender Platformer und ein klasse Metroidvania, weshalb sich das zweite Abenteuer des kleinen Helden den zweiten Platz der besten Spiele des Jahres auch mehr als verdient hat. Hier gibt es spielerisch beinahe gar nichts auszusetzen. Wer mit dem Genre auch nur ansatzweise etwas anfangen kann, sollte Ori and The Will of The Wisps sofort herunterladen und auf der Switch genießen. Mit der beeindruckenden Qualität knüpft der Titel nahtlos an den Vorgänger an, der ebenfalls mit zu den besten Hüpfspielen gehört, die die Switch je gesehen hat. Und das muss angesichts der namhaften Nintendo-exklusiven Konkurrenz namens Mario etwas heißen!

PLATZ 3

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Ja, in der Kollektion stecken drei alte Spiele, die nicht grundlegend für die Neuauflage überarbeitet wurden. Allerdings heißt eines davon Super Mario Galaxy und schwebt damit schon von vorneherein in Qualitätssphären, von denen andere Spiele nur träumen können. Die merkwürdige, limitierte Distribution (ab März 2021 soll 3D All-Stars nicht mehr verfügbar sein) mal außen vor, wartet hier ein wundervolles Dreiergespann voller Charme, genialem Level-Design, wunderbarer Steuerung und Nintendo-typischer Liebe zum Detail auf Hüpfspielfreunde. Wer die Klassiker nicht kennt, sollte zugreifen, solange das noch möglich ist!

PLATZ 4 HADES

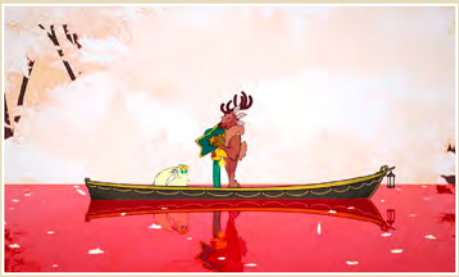
Aus dem Nichts eroberte Hades die Herzen der Redaktion und die der Spieler im Sturm. Während die Vorgängerwerke des Indie-Studios Supergiant Games meist auf gemischte Rezeption stießen, überzeugt in diesem Rogue-like so gut wie alles: die hübsche Optik, das packende Kampfsystem und das interessante Setting ergeben in der Mixtur ein motivierendes Action-Vergnügen, das Switch-Besitzer immer wieder zu Höchstleistungen anspornt und mehr als 40 Stunden toll unterhält.

PLATZ 5 HYRULE WARRIORS: ZEIT DER VERHEERUNG

Und noch mal Action! Hyrule Warriors erzählt die Vorgeschichte des modernen Klassikers The Legend of Zelda: Breath of the Wild, bietet zwar eine nicht besonders toll inszenierte Handlung, macht aber in Aktion einfach jede Menge Spaß. Dank einer Vielzahl von Charakteren, die sich sehr unterschiedlich spielen, macht es Freude, riesige Gegnerhorden zu verkloppen und Hyrule zu befreien.

PLATZ 6 SPIRITFARER

Jetzt wieder eine kurze Pause für die ruhigen Töne: Im Adventure Spiritfarer geht es um Tod und Abschied. Als Totengott-Azubi müsst ihr verlorene Seelen dazu bringen, sich von dem Diesseits zu lösen, damit sie zufrieden ins Jenseits wechseln können. Spiritfarer geht dem Spieler nahe, ohne zu kitschig zu sein, sieht toll aus und ist einfach ein durch und durch herzerwärmendes Indie-Erlebnis.



PLATZ 7 PIKMIN 3 DELUXE

Die Neuauflage des Wii-U-Spiels mit den kleinen Pikmin und Astronauten wartet nicht nur mit besserer Optik, sondern auch mit neuen Missionen auf. Dazu kommt Koop-Unterstützung innerhalb der ganzen Kampagne. Das niedliche Echtzeitstrategiespiel ist somit ein Spaß für die ganze Familie, aber trotzdem nicht zu simpel ausgefallen – vor allem in einigen Bonus-Missionen ist Taktik gefragt!

PLATZ 8 STREETS OF RAGE 4

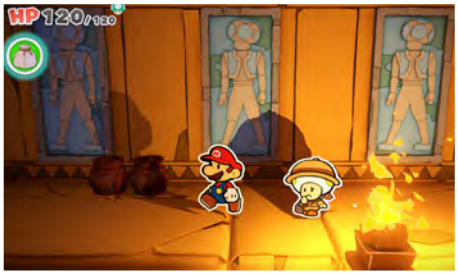
Das Oldschool-Action-Spiel Streets of Rage 4 weckt mit seinem Comic-Stil und der Seitenansicht wohlige Erinnerungen an alte Arcade-Zeiten. Mit Faustschlägen und Tritten nehmen wir als Blaze, Axel und Co. Kriminelle aufs Korn, optional auch im Team dank des unkomplizierten Koop-Modus. Die handgezeichneten Figuren und Umgebungen sehen schick aus, die Musik geht ins Ohr und das Action-Feuerwerk wird zu keinem Moment langweilig. Kurzum: eine würdige Fortsetzung!

PLATZ 9 XENOBLADE CHRONICLES DEFINITIVE EDITION

Noch eine Neuauflage in der Liste – aber Shulks Abenteuer hat in der Definitive Edition auf jeden Fall einen Platz unter den zehn besten Spielen des Jahres verdient. Das riesige JRPG ist in der Switch-Fassung noch umfangreicher und schöner geworden. Der Epos rund um die Welt auf den Rücken von Titanen gehört zu den Pflichtkäufen für Fans von Rollenspielen japanischer Machart.

PLATZ 10 PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

Mario muss mal wieder Peach retten – in Paper Mario: The Origami King heißt der Gegenspieler allerdings nicht Bowser, sondern Olly. Der fiese Pappkamerad hat die Prinzessin einfach in Origami verwandelt! Obwohl das Kampfsystem des aktuellen Serienteils nicht zu den Besten gehört, punktet das Papierabenteuer mit ganz viel Humor und Esprit. Und es sieht sehr hübsch aus!



30 JAHRE
SEGA MEGA DRIVE IN EUROPA
16 BIT FÜR EIN HALLELUJA

Am 30. November 1990 kam das Sega Mega Drive in Europa auf den Markt. Im Retro-Rückblick ergründen wir die Geschichte der 16-Bit-Konsole und erklären, wie Sega dem Marktführer Nintendo damals ein Bein stellte.

Der Konsolenkrieg ist auch nicht mehr das, was er einmal war! Als die Xbox Serie X/S auf den Markt kam, gehörte Mitkonkurrent Sony zu den ersten Gratulanten zum erfolgreichen Launch. Und als kurz danach die Playstation 5 erschien, gab es natürlich die Revanche und ein paar warme Worte von Microsoft in Richtung Sony. Von den Spitzen und der teils erbitterten Rivalität zwischen den großen Konsolenherstellern ist im Jahr 2020 nicht mehr viel zu spüren.

Vor 30 Jahren sah das noch völlig ganz anders aus: Sega und Nintendo waren sich spinnefeind. Und der Emporkömmling Sega ließ keine Gelegenheit aus, den Branchenriesen Nintendo anzugreifen und zu provozieren. Kostprobe gefällig? In den im US-Fernsehen ausgestrahlten Werbeclips stellte Sega das dort aus lizenzrechtlichen Gründen „Genesis“ getaufte Mega Drive direkt gegen das Super Nintendo Entertainment System (SNES). Slogans wie „More for less“ (auf Deutsch: „Mehr für weniger“) oder „Genesis does what Nintendon't“ („Genesis macht das, was Nintendo nicht tut“) zeigten, wie aggressiv Sega damals zu Werke ging.

Die Sega-Konsole erschien bereits am 29. Oktober 1988 in Japan, konnte sich dort aber aufgrund der Nintendo-Dominanz nicht durchsetzen. Erst mit dem am 14. August 1989 erfolgten US-Launch und dem am 30. November 1990 stattgefundenen Start in Europa gelang schließlich der Durchbruch. Das Sega Mega Drive war das „Missing Link“ zwischen Spielhalle und Home-

Sonic the Hedgehog war 1991 für Sega ein Glücksgriff. Das Jump & Run mauserte sich zum Publikumsfavoriten und machte den Igel zum Sega-Maskottchen.

Motorrad-Action mal anders: In Road Rash ging es nicht immer friedlich zu. In dem Rennspiel konntet ihr eure Konkurrenten mit einem saftigen Kick vom Bike treten.

Bilder: apostrophe, 123RFF, Moby Games

Entertainment und ein echtes 16-Bit-Kraftpaket, das seiner Zeit sogar ein wenig voraus war.

Platzhirsch Nintendo

Blicken wir noch einmal zurück auf die Entstehungsgeschichte des Mega Drive und reisen in die wilden 1980er-Jahre. Zu Beginn dieses Jahrzehnts gehörte Sega zu den fünf größten Entwicklern für Arcade-Automaten in den Vereinigten Staaten. Doch dieser Markt brach mit der Weiterentwicklung der Technologie hin zum Home-Entertainment in sich zusammen. Sega sattelte um und stellte 1983 mit dem SG-1000 (kurz für Sega Game) seine erste Heimkonsole vor. Vom Start weg brachte das Unternehmen in Japan 160.000 Einheiten an den Kunden. Die Firmenspitze war äußerst zufrieden mit diesen Zahlen. Schließlich dominierte Nintendo den japanischen Markt mit dem im gleichen Jahr erschienen Famicom, das kurze Zeit später als Nintendo Entertainment System (NES) international vertrieben wurde. Der erste Grundstein für eine große Rivalität war also gelegt. In der Folgezeit entwickelte Sega – nach dem Zwischenschritt in Form des optisch dezent aufgemotzten SG-1000 II –das Nachfolgemodell SG-1000 Mark III. Dieses kam später unter anderem in den USA und Europa als Sega Master System auf den Markt. Die Entwicklungsabteilung jedoch schraubte mit dem Start der alten Hardware-Generation bereits an der neuen. Unter der Leitung von Masami Ishikawa und unter Aufsicht von Hideki Sato entstand das Konzept für das durch 16-Bit-Prozessoren angetriebenen Sega Mega Drive. Die Japaner verbauten damals einen in Arcade-Automaten ebenfalls verwendeten 68000-Prozessor von Motorola mit einer Taktung von „rasanten“ 7,67 Megahertz. An dessen Seite arbeitete zudem der Zilog Z80 als Zweitprozessor, der etwa für die Soundchip-Steuerung zuständig war. Separate Prozessoren für Grafik und Sound kosten natürlich viel Geld. Um den Preis für die Konsole aber so niedrig wie möglich zu halten, handelte Sega mit dem Chiphersteller einen deftigen Rabatt aus – unter der Prämisse, dass man zukünftig noch deutlich mehr Chipsätze abnehmen würde. In dieser Zeit betrat ein weiterer Mitbewerber den Konsolenmarkt: Mit der von Hudson Soft entwickelten und vom Technologie-Riesen NEC vertriebenen PC Engine kam 1987 in Japan ein starker Mitbewerber hinzu. Die PC Engine setzte zwar lediglich auf einen modifizierten 8-Bit-Chipsatz, war aber dem damals vorherrschenden NES technisch überlegen und sicherte sich so ebenfalls ein Stück des Konsolen-Kuchens. Nintendo ruhte sich derweil auf den eigenen Lorbeeren aus. Schließlich sollte das Super Nintendo erst 1990 in Japan, 1991 in den USA und 1992 in Europa erscheinen. Der

Das Actionspiel Altered Beast lag der später in Europa und Nordamerika veröffentlichten Konsole bei. Dank Parallax-Scrolling und schönem Soundtrack gab es einen ersten Vorgeschmack auf die Leistungsfähigkeit der neuen 16-Bit-Hardware.

Im Gegensatz zu Nintendo war Segas Firmenpolitik gegenüber virtueller Gewalt oder auch Nacktheit in Spiel entspannt. Erst auf Nachdruck richtete das Unternehmen 1993 ein „Videogame Rating Council“ für die Alterskennzeichnung ein.

Earthworm Jim gehört zu den verrücktesten Videospielen aller Zeiten. Es erfreute sich derart großer Beliebtheit, dass daraus sogar eine Cartoon-Serie wurde.

3D-Action, krachende Effekte und ein wuchtiger Soundtrack: Space Harrier 2 war in Japan einer der Launch-Titel für das Sega Mega Drive.

Golden Axe wurden den Arcade-Wurzeln des Mega Drivs gerecht. Im Spiel prügeln zwei Teilnehmer als Zwerg, Barbar oder Amazone durch wüste Abenteuer.

Sieht nach Final Fantasy aus, ist aber Shining Force 2: Das Rollenspiel besaß eine Spieltiefe und eine Größe, die es von Titeln der damaligen Zeit absetzte.

Marktführer vertrödelte zwar hier nicht den Platz an der Spitze, ließ der Konkurrenz aber genügend Raum, um im Schatten des großen N zu erwachsen.

In Japan gefloppt, aber dann ...

Jung, modern und technisch überlegen: So präsentierte Sega das Mega Drive auch nach außen hin. Die schwarz polierte Oberfläche und die runden Formen waren an das Design eines Sportwagens und moderner Musikelektronik angelehnt. Sega erhielt positive Presse für die innovative Hardware und deren Leistung. Allerdings war das Launch-Aufgebot mit wenigen Titeln wie Space Harrier 2, Altered Beast und Super Thunderblade alles andere als herausragend. Das Mega Drive verkaufte sich im ersten Jahr in Japan lediglich 400.000 Mal und rangierte damit nicht nur hinter dem NES, sondern auch hinter NECs PC Engine. Das Befeuern des Markts mit neuen Modellen und Zusatz-Hardware brachte ebenfalls kaum Besserung.

Nachdem Gespräche mit Atari gescheitert waren, vertrieb Sega die Konsole 1989 in den USA in Eigenregie. Da allerdings der Name „Mega Drive“ in Nordamerika schon anderweitig vergeben war, trug die Konsole dort den Titel „Genesis“ (auf Deutsch: „Ursprung“ oder „Schöpfung“). Der Konsole zum Start lag Altered Beast bei – inklusive Parallax-Scrolling und modernisiertem Soundtrack. Das Beat'em-Up ließ zwar die Qualitäten vermuten, die eigentlich im Mega Drive beziehungsweise Genesis steckten, doch es dauerte ein weiteres Jahr, ehe die Konsole so richtig Feuer fing.

Spielevielfalt und große Namen

Sega änderte die eigene Marketingstrategie. Michael Katz, der neue Präsident von Sega of America, stellte eine zweistufige Kampagne auf die Beine, um die Konsole der breiten Masse und vor allem dem westlichen Markt zugänglicher zu machen. Ein Marketing-Trick beinhaltete den direkten Konkurrenzkampf mit Nintendo. Wie eingangs schon erwähnt, produzierte Sega provokante Werbung und stellte die schnelle 16-Bit-Konsole als die nächste Gaming-Evolutionsstufe dar. Nintendo deklarierte man hingegen als Relikt vergangener Tage: War das Mega Drive ein Rennwagen, dann war das NES eine alte Klapperkiste. Sega zeigte sich aggressiv und gleichermaßen progressiv.

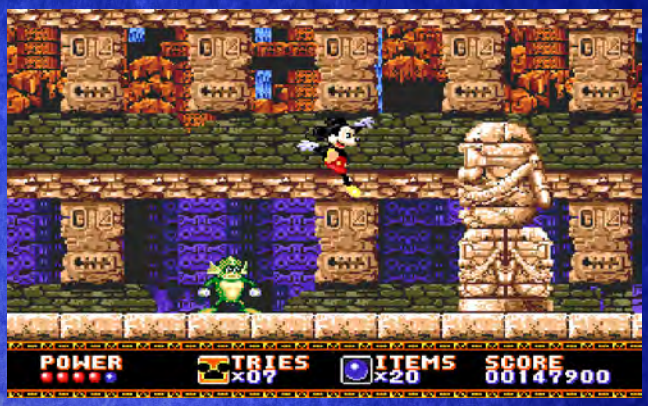
Das Unternehmen suchte zudem die Nähe zu Drittherstellern und erleichterte ihnen das Entwickeln für ihre Konsole. Während also beispielsweise Nintendo und Namco miteinander im Clinch lagen und sich über Knebelverträge stritten, schlug Sega daraus Kapital und sicherte sich die Rechte an einem zunehmend wachsenden Games-Portfolio. Was jetzt aber noch fehlte, war ein gewisser Wiedererkennungswert. Zu diesem Zweck kaufte das Unternehmen Lizenzen mit prominenten Sportlern und anderen Berühmtheiten ein. Titel wie Joe Montana Football, Mario Lemieux Hockey oder Michael Jackson's Moonwalker sorgten für Aufmerksamkeit. Später schnürte Sega sogar ganze Pakete und legte der Konsole einige der wertvollen Cartridges bei – ganz getreu dem Motto „More for less!“.

1990 war ein entscheidendes Jahr für den Erfolg der Konsole, auch wenn sich die Auswirkungen der Kursänderung erst in den darauffolgenden Jahren richtig zeigen sollten. Das vorgegebene Ziel von einer Million verkauften Konsolen schaffte Sega 1990 in den USA und Europa nämlich nicht. Trotzdem war eine Kehrtwende erkennbar.

Deren Auswirkungen zeigten sich gerade mit dem Erscheinen des SNES 1991 in den USA. Man könnte meinen, Nintendo würde hier das Weihnachtsgeschäft dominieren. De facto aber hatte Segas neues Maskottchen Sonic dank des Jump-&-Run-Hits So-

Shadow Dancer: The Secret of Shinobi war der zweite und letzte Ableger der Shinobi-Reihe. Als Ninja rettet ihr vom Union-Lizard-Kult entführte Menschen. Immer an eurer Seite: Kampfhund Yamato.

Ecco the Dolphin bot seinerzeit eine gänzlich andere Spielerfahrung: Als Delfin reist ihr durch Ozeane und Zeit und bekämpft dabei Außerirdische.



Sega suchte nach Lizenzen, die das Mega Drive bekannter machen sollten. Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse gehört zu den besten Jump & Runs aller Zeiten.

nic the Hedgehog die Nase vorn und verhalf dem Nintendo-Konkurrenten zunehmend zur Führung. Zu dieser Zeit waren alle Spiele mit Segas blauem Rennigel wahre Publikumsmagneten. Sonic zeigte mit seinem pfeilschnellen Gameplay, der stimmungsvollen Grafik und auch dem energetischen Soundtrack perfekt, was das Mega Drive damals ausmachte.

Deshalb war das Mega Drive besonders

Das Mega Drive verkörperte ein Lebensgefühl: Wirkten andere Konsolen zu dieser Zeit noch wie Kinderspielzeuge, war Segas 16-Bitter rau, cool und sogar ein wenig erwachsen. Sega war ein Trendsetter, und das Mega Drive demonstrierte bereits damals, in welche Richtung Videospiele in den kommenden Jahrzehnten immer stärker gehen sollten. Aus dem Spielgerät wurde ein eigenständiges Unterhaltungsmedium, das Gaming und Popkultur zusammenbrachte. Ein Grund für den Erfolg der Konsole war auch die exklusive Partnerschaft mit Electronic Arts und vor allem EA Sports. Der erste Teil der NHL-Serie erschien ausschließlich für das Mega Drive – ein Riesencoup im sportbegeisterten Amerika. In diesem Fall profitierten beide Marken davon: Sega erhielt exklusive Spiele, die sie stärker von Nintendo und anderen Konkurrenten absetzten. Electronic Arts und im Speziellen EA Sports auf der anderen Seite machten durch die Kooperation ebenfalls einen gewaltigen Sprung nach vorne. Eine Zeit lang war das Mega Drive somit die Nummer-1-Anlaufstelle für alle Sportspielfans.

Die Vielfalt der Spiele und Konzepte machte den Unterschied. Viele populäre Spielereihen fanden auf dem Mega Drive ihren Ursprung oder gar eine neue Heimat: Road Rash, Earthworm Jim, Shinobi, Streets of Rage, Desert Strike, Golden Axe, Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse und viele weitere. Die Liste ist schier endlos und zeigt auf, wie bedeutsam das Mega Drive zu Hochzeiten wirklich war. Die Plattform war eine Spielwiese ohne Grenzen, auf der ein esoterisch angehauchtes Unterwasserabenteuer wie Ecco the Dolphin problemlos neben einem knallharten Kampfspiel wie Mortal Kombat im Händlerregal bestehen konnte. Sega zeigte sich in seiner Firmenpolitik offen und ließ – im Gegensatz zu Nintendo – auch gewalttätige und erwachsene Spiele durchgehen. Das sorgte zwar für Ärger von Seiten der Politik, doch genau das schürte letztlich auch das Image der Plattform. Sega glättete die Wogen und richtete 1993 das sogenannte Videogame Rating Council ein, das zeitweise für die Alterskennzeichnung der Spiele verantwortlich zeichnete.

Einigen wir uns auf Unentschieden

Und damit kommen wir zurück zum anfangs erwähnten Konsolenkrieg zwischen Sega und Nintendo. Das Ergebnis dieser Rivalität variiert nämlich am Ende stark: In Japan lag Nintendo mit dem Super Nintendo am Ende deutlich vorn und dominierte den Markt. In den USA sah die Sache indes anders aus – 1994 etwa gingen 55 Prozent der verkauften 16-Bit-Geräte auf die Kappe von Sega. In den Vorjahren verkaufte Sega hier sogar teils doppelt so viele Mega Drives wie Nintendo SNES-Konsolen. Während dieser Trend sich auch in Großbritannien fortsetzte, war Deutschland eher eine Nintendo-Nation: Hierzulande konnte sich das Super Nintendo einen Vorsprung mit einem Verhältnis von rund 2:1 deutlich vor dem Mega Drive positionieren. Doch letztlich ist das Ergebnis eigentlich auch egal: Das Sega Mega Drive hat Videospiele besser und vor allem ein gutes Stück cooler gemacht. Die Konsole beschreibt wie wenige andere eine Zeit der neuen Ideen, der Aufbruchsstimmung und einer kleinen Gaming-Revolution. Und genau das würden wir uns doch auch heute mal wieder wünschen, oder?

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

DAS SEGA MEGA DRIVE MINI

Nintendo macht es vor und Sega zieht nach: Das traf auch im Jahr 2019 zu. Nachdem die Mario-Macher bereits mit ihren NES- und SNES-Mini-Retrokonsolen für Retro-Verzückung gesorgt hatten, brachte Sega Ende 2019 mit dem Mega Drive Mini ein Spielzeug für Erwachsene mit ganz ähnlichem Konzept heraus. Auf dem Gerät befinden sich 42 vorinstallierte Klassiker, darunter Castle of Illusion, Shining Force, Sonic The Hedgehog, Wonderboy in Monster World, Earthworm Jim, Castlevania: Bloodlines oder Ecco the Dolphin. Neben der Konsole liegen dem Paket zwei Drei-Button-Controller bei, wie man sie aus der ersten Generation der Original-Hardware kannte. Inzwischen ist das Mega Drive Mini vielerorts vergriffen und dementsprechend ein begehrtes kleines Sammlerobjekt. Gut ein Jahr nach Release ist Segas Mini-Konsole oft nur noch gebraucht zu haben; eine echte Wertsteigerung hat bislang noch nicht stattgefunden. Kostete das Spielgerät im UVP noch 72,99 Euro, bekommt man es heute meist für einen Preis zwischen 60 und 80 Euro.

Die NHL-Serie fand ihren Ursprung auf dem Mega Drive. Der erste Teil von EA Sports' Eishockey-Reihe erschien noch exklusiv auf dieser Plattform.

ATELIER RYZA 2:
LOST LEGENDS & THE SECRET FAIRY

Atelier-Spiele gibt es gefühlt wie Sand am Meer. Wieso sind sie so beliebt? Es ist an der Zeit, den aktuellen Teil in Augenschein zu nehmen!

Zugegeben: Wenn man sich nicht näher mit der Atelier-Reihe beschäftigt hat, blendet man die stete Flut an Fortsetzungen schon beinahe aus der Wahrnehmung aus: „Oh, ein neues Atelier-Game? Ist wohl schon wieder ein Jahr vergangen!“ – es hat jedoch triftige Gründe, dass sich die Serie nicht nur nach wie vor großer Beliebtheit erfreut, sondern auch Jahr um Jahr um neue Spiele anwächst, ohne dabei große Qualitätsverlust zu verzeichnen. Das Gameplay-Gerüst steht überaus stabil und motiviert besonders Spieler, die eine Vorliebe für Japano-Flair und einen Hang zum Sammeln und Craften haben. Für diese Zielgruppe funktioniert die Atelier-Formel seit ihrer Geburt im Jahr 1997 auf der Playstation beeindruckend gut!

Ryza die Zweite

Ungewöhnlich in der langen Seriengeschichte ist die Tatsache, dass es sich beim neuen Teil, Atelier Ryza 2: Lost Legends & The Secret Fairy, tatsächlich um eine direkte Fortsetzung handelt – abermals verkörpert ihr die junge Alchemistin Ryza, die ihr eventuell schon in Atelier Ryza: Ever Darkness & The Secret Hideout, 2019 für Switch erschienen, gesteuert habt. Es ist theoretisch kein Problem, wenn ihr bislang wenig mit Atelier zu tun hattet, denn die Erzählung knüpft nicht direkt an. Es gibt aber natürlich für die Neueinsteiger keine Wiedersehensfreude mit Ryza und all den anderen Weggefährten aus dem Vorgänger. Einen Vorteil hat es auf jeden Fall, dass Teil zwei von Ryza nicht bei Null beginnt: Kenner müssen hier nicht den serientypisch arg langsamen Start und ausufernde Tutorials über sich ergehen lassen.

Und so beginnt das Abenteuer: Ryza erteilt Alchemieunterricht in ihrer beschaulichen Heimat, doch dieser Job erfüllt sie nicht, außerdem möchte sie ihre Fähigkeiten weiter ausbauen statt nur Ausbilderin zu sein. Da kommt es ihr ganz gelegen, dass sie Nachforschungen zu einem ominösen Edelstein anstellen soll

Das darf in keinem JRPG mit Anime-Optik fehlen: Ein niedliches, pelziges Maskottchen, das mindestens ebenso niedliche Laute von sich gibt.

Neben Ryza (zweite von links) trefft ihr weitere alte Bekannte aus dem Vorgänger, aber auch neue Figuren werden euch auf eurem Abenteuer begegnen.

– zu diesem Zweck reist sie in die Hauptstadt, denn sie möchte ihren Freund Tao zu dem Thema befragen. Außerdem will Ryza magische Ruinen erforschen, die etwas mit Alchemie zu tun haben sollen. Der Start von Ryza 2 in der großen Fantasy-Metropole steht sinnbildlich für das Vorhaben von Entwickler Gust, die Welt von Atelier drastisch zu erweitern. Es gibt mehr zu erforschen und mehr zu sammeln – der zweite Punkt ist ein wichtiger Aspekt der Reihe, denn als Alchemistin stellt Ryza so ziemlich alles mit Hilfe von magischen Materialien und Zauberkünsten her. Für Neuzugänge mag das Alchemie- und Herstellungs-System zunächst erschreckend komplex wirken, allerdings lernt man die Feinheiten nach und nach kennen und auch schätzen. Eine Vorliebe für Crafting und Loot muss man aber definitiv haben, sonst wird man mit Ryza 2, so zuckersüß die Heldin auch sein mag, nicht warm. Es gilt: Das Ernten von Ressourcen und Zutaten geschieht permanent beim Herumlaufen, es gibt jede Menge Objekte zum Zerbrechen, Aufheben und Einsacken, Ryza kann sogar schwimmen und tauchen auf der Suche nach neuen Ingredienzien für den Alchemiekessel. Das Crafting ist aber natürlich nicht alles, was ihr den lieben langen Tag zu tun habt. Da gibt es auch noch die Kämpfe (die dort eingesetzten Hilfsmittel, Waffen, Rüstung und so weiter, stellt ihr natürlich per Alchemie her), bei denen ihr euch rundenbasiert gemeinsam mit Begleitern Feinden entgegenstellt. Neben Standardangriffen umfasst euer Repertoire besondere Attacken oder ihr habt die Möglichkeit, Komboangriffe und mächtige Magie zu entfesseln. Für Spannung sorgen Momente, in denen ihr trotz des Rundensystems aktiv ins Geschehen eingreifen müsst, etwa, um gegnerische Manöver zu blocken.

Während bei vielen (Japano-) Rollenspielen nicht weniger als die Rettung der ganzen Welt auf der To-Do-Liste steht, findet die Handlung in den Atelier-Spielen meistens in einem intimeren Rahmen statt. Ja, es geht um Konflikte, aber meist nicht auf einer globalen Skala. Auf den Interaktionen zwischen Charakteren und deren persönlichen Geschichten liegt auch in Lost Legends das Hauptaugenmerk. Durch die ansprechende, liebevoll gestaltete Welt und die entspannte Grundstimmung des Spiels verbreitet Ryza 2 gute Laune – ob das auf Dauer für einen Hit-Award ausreicht, wird aber wohl erst die nächste Ausgabe verraten, wenn der Test ansteht. Von der Switch-Fassung gab es bislang noch nichts zu sehen, die Eindrücke stammen vom PC, und dort sieht Ryza 2 wirklich ansprechend aus. Die Charaktermodelle sind wie gewohnt detailreich und niedlich, die Welt versprüht ein fröhliches Flair.

Bleibt noch die Frage zu klären, wieso Entwickler Gust sich dazu entschloss, eine Fortsetzung zu programmieren anstatt wie üblich mit neuer Protagonistin an den Start zu gehen. Der wahrscheinliche Grund: Atelier Ryza: Ever Darkness & The Secret Hideout war sehr erfolgreich und lockte viele neue Spieler an den Alchemiekessel! Den Eindrücken aus der Fortsetzung nach ist es gut möglich, dass Ryza mit dem zweiten Teil noch mehr Fans findet. **Katharina Pache**

Zunächst ist man erschlagen von den Möglichkeiten, die das komplexe Alchemiesystem bietet. Rasch hat man aber die Handhabung raus.

Ryza bezieht während ihres Abenteuers im zweiten Spiel ein neues Domizil. Dieses ist groß und mit allem Komfort ausgestattet, den sich eine Alchemistin wünscht.

Die Gestaltung der Hauptcharaktere ist detailreich. Die NPCs können dabei jedoch nicht mithalten, sie sehen schlicht aus.

MEINUNG
Katharina Pache

Mit Ryza 2 braut Gust etwas Vielversprechendes zusammen.

Es gibt Dinge in Spielen, die mich richtig nerven. Zum Beispiel langsame Anfänge und permanentes Händchenhalten. Insofern heiße ich Ryzas Rückkehr herzlich willkommen, denn im Vergleich wurden die Zügel hier ein bisschen angezogen. Ich gebe zu, dass zu dem eher entspannten Spiel zwar auch ein gemächlicheres Tempo im Intro passt, aber ist eben so eine persönliche Vorliebe von mir, wenn der Spieler nicht zu sehr ausgebremst und bevormundet wird. Über die Charaktere in der Atelier-Serie kann man sicher streiten; allgemein haben viele JRPGs Probleme, überzeugende Figuren zu schaffen, die nicht aus Stereotypen bestehen. Ich habe per se nichts gegen niedliche Anime-Mädchen, aber mir gefällt es sehr gut, dass Ryza seit dem ersten Teil an Erfahrung gewonnen und sogar ihr eigenes Alchemie-Business aufgezogen hat. Der Sammelei und dem Mixen von Objekten und Ressourcen kann ich die Faszination nicht absprechen, obwohl mich das üblicherweise nicht besonders interessiert. Schon in der nächsten Ausgabe der N-ZONE kann ich dann auch sagen, ob sich das Gameplay mit der Zeit abnutzt und wie sich die Handlung entwickelt – ich freue mich schon drauf.

INFOS

Termin:	21. Januar 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Koei Tecmo
Entwickler:	Gust

SHIN MEGAMI TENSEI 5

Erscheint Shin Megami Tensei endlich in diesem Jahr für Nintendo Switch? Hoffentlich! In der Zwischenzeit haben wir alle Informationen zum Rollenspiel für euch zusammengefasst.

Zunächst einmal zur Frage, die im Zusammenhang immer wieder auftaucht: Was hat Shin Megami Tensei mit der Persona-Reihe zu tun? Ganz einfach: Die Persona-Spiele sind ein Spin-Off von Shin Megami Tensei und haben, zumindest im Westen, die Muttermarke an Popularität deutlich überholt. Der letzte Teil von Shin Megami Tensei (das in Japan übrigens nur Megami Tensei heißt) erschien 2016 als Shin Megami Tensei 4: Apocalypse exklusiv für den 3DS – ist also schon eine ganze Weile her. Seit mindestens 2017 arbeitet Atlus am großen fünften Teil der Reihe, erscheinen soll das Rollenspiel angeblich Anfang 2021. Nur gab es bislang erschreckend wenig Informationen zum Spiel! Es wäre dennoch schade, wenn Switch-Besitzer dieses potentielle Kleinod übersähen – deshalb hier ein grober Ausblick auf das, was JRPG-affinen Zockern vielleicht schon in den ersten Monaten des Jahres geboten wird.

Die Mixtur aus Gegenwartssetting und Postapokalypse zeichnet die Serie Shin Megami Tensei seit jeher aus.

Alte Probleme, neue Probleme

Producer von Shin Megami Tensei 5 ist Kazuyuki Yamai, der schon als Director von Shin Megami Tensei 4 einen guten Job machte. Die Nummer fünf der Serie soll Probleme in der modernen Gesellschaft ansprechen und abbilden, etwa Arbeitslosigkeit, Terrorismus, Sorgen über die Altersvorsorge und Streitigkeiten in der Familie. Natürlich beschäftigt die Welt seit 2020 in erster Linie ein ganz neues, anderes Problem namens COVID-19, aber das Team rund um Shin Megami Tensei 5 kann eben genauso wenig in die Zukunft blicken wie der Rest der Welt. Als Schauplatz der Handlung dient das Tokio der Gegenwart, allerdings serienüblich mit postapokalyptischen Flair und vielen Dämonen. Diese Kreaturen sind in Shin Megami Tensei, was eine Persona in der Persona-Reihe ist: Monster, die man in Auseinandersetzungen schickt. Zwar sind zu den Details des Kampfsystems noch keine Informationen

Dämonen lauern überall! Der Protagonist des Spiels kann die Monster aber praktischerweise für seine Zwecke kämpfen lassen.

veröffentlicht worden, allerdings würden wir uns doch sehr wundern, wenn der fünfte Teil der Reihe stark von den Vorgängern abweichen würde. Das bedeutet: In rundenbasierten Duellen schickt ihr Dämonen in den Ring und versucht, die Schwachstellen der Feinde auszunutzen. Genre-üblich gibt es verschiedene Typen von Dämonen, die jeweils diverse Resistenzen und Achillesfersen aufweisen. An neue Monster kommt man, indem man mit ihnen verhandelt oder mehrere Exemplare zu einer neuen Unterart verschmilzt – auch das kommt Spielern, die bereits mit der Persona-Reihe Erfahrung gesammelt haben, sicher bekannt vor. Ebenso wie bei der Schwesterserie ist man außerdem nicht alleine in Tokio unterwegs, sondern trifft auf seinen Abenteuern andere Mitstreiter und natürlich auch Bösewichter.

Sorgen um SMT 5

Nach der langen Funkstille rund um Shin Megami Tensei 5 machten sich viele Spieler große Sorgen – wurde der Titel eventuell eingestellt? 2019 schaffte Atlus selbst diese Gerüchte aus der Welt, indem der Hersteller und Entwickler bestätigte, dass immer noch wie geplant an SMT 5 gewerkelt werde. Dass die Arbeiten so viel Zeit in Anspruch nehmen, liegt laut Aussage des Teams auch daran, dass es bislang kein Switch-Spiel programmiert hat und dass die Konsole deutlich potenter daherkommt als der gute alte 3DS – somit ist die Erstellung sämtlicher Modelle wie etwa die der über 100 Dämonen viel aufwendiger. Schließlich soll das fertige Spiel auf kleinem und großem Bildschirm gut aussehen!

Katharina Pache

Willkommen in Tokio, einer Stadt, die wir zwar (in Videospielen) oft besucht haben, von der wir aber nie genug bekommen!

MEINUNG
Katharina Pache

Könnte der erste Hit des noch jungen Switch-Jahres werden

Betonung auf „könnte“, denn dieses Urteil setzt sich vor allem aus Vorschusslorbeeren zusammen, da die restlichen Spiele der Reihe (und natürlich das Spin-Off Persona) ziemlich gelungen sind. Kann sein, dass Nummer fünf dann doch nicht in den Rollenspielolymp aufsteigt, aber im Moment wirkt es so, als ob sich Atlus auf das verlässt, was Fans an den Spielen schätzen: das Gegenwartssetting, ein spaßiges Kampfsystem mit zig Dämonen und viel Tiefe sowie interessante Dialoge inklusive der Möglichkeit, schwerwiegende Entscheidungen zu treffen. Wie stark die Entwicklung von Shin Megami Tensei 5 unter der Corona-Pandemie gelitten hat, ist schwer zu sagen, allerdings kann ich mir gut vorstellen, dass dieser Umstand mit ein Grund dafür ist, dass wir so lange nichts Neues zum Spiel gehört haben. Fragt sich nun nur noch, ob der Release-Zeitraum Anfang 2021 gehalten wird. Normalerweise wird so kurz vor der Veröffentlichung noch einmal die Werbetrommel gerührt, oder man bietet Redaktionen an, sich Preview-Eindrücke zum Spiel zu Gemüte zu führen. Bislang ist nichts davon passiert, was mich doch etwas skeptisch macht. So ohne Persona ist man auf der Switch mit ähnlichen Spielen nicht unbedingt verwöhnt, wer aber auf JRPGs dieser Machart steht, dem möchte ich auch an dieser Stelle noch einmal Tokyo Mirage Sessions Fe Encore ans Herz legen, tatsächlich eines meiner liebsten Switch-Spiele des Jahres 2020. Kein Wunder übrigens, dass Tokyo Mirage Sessions Shin Megami Tensei ähnelt: Es handelt sich um ein Crossover zwischen SMT und Fire Emblem, entwickelt von Atlus mit der Hilfe von Nintendo!

INFOS

Termin:	1. Quartal 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Atlus

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 07. Januar 2020.

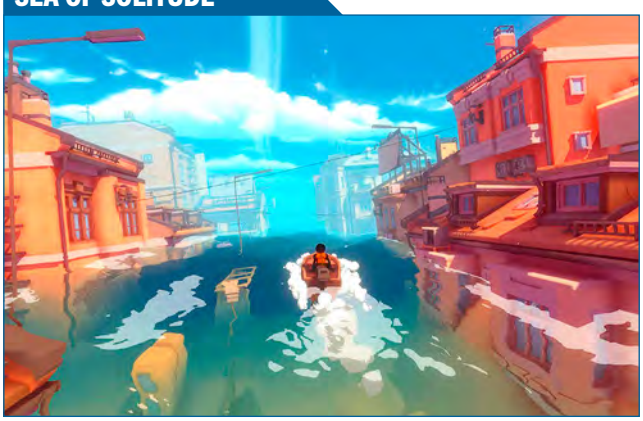
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Ghostanoid	Geschicklichkeit	21. Januar 2021
Gravity Heroes	Adventure	22. Januar 2021
Cyber Shadow	Action-Adventure	26. Januar 2021
Sword of the Necromancer	Rollenspiel	28. Januar 2021
Gods Will Fall	Action	29. Januar 2021
Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Jump&Run	12. Februar 2021
Taxi Chaos	Rennspiel	23. Februar 2021
Bravely Default 2	Rollenspiel	26. Februar 2021
Retromania Wrestling	Kampfspiel	26. Februar 2021
Super Seducer: How to Talk to Girls	Simulation	Februar 2021
Super Seducer 2: Advanced Seduction Tactics	Simulation	Februar 2021
Sea of Solitude: The Director's Cut	Adventure	04. März 2021
Harvest Moon: One World	Adventure	05. März 2021
Monster Hunter Rise	Rollenspiel	26. März 2021
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town	Simulation	26. März 2021
Hazel Sky	Adventure	März 2021
King's Bounty 2	Rollenspiel	März 2021
Kosmokrats	Adventure	März 2021
Tunche	Adventure	März 2021
Poison Control	Action	16. April 2021
Hoa	Puzzle	April 2021
Trash Sailors	Action	10. Mai 2021
Release-Zeitraum		
Alba: A Wildlife Adventure	Adventure	Frühjahr 2021
Balan Wonderworld	Jump&Run	Frühjahr 2021
Cris Tales	Rollenspiel	Frühjahr 2021
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Fisti-Fluffs	Adventure	Frühjahr 2021
Gnosia	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Sky: Children of Light	Adventure	Frühjahr 2021
Spiel des Lebens 2	Geschicklichkeit	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
The Last Kids on Earth a.t. Staff of Doom	Action	Frühjahr 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	Sommer 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	Sommer 2021
SaGa Frontier Remastered	Rollenspiel	Sommer 2021
Apex Legends	Shooter	2021
Axiom Verge 2	Adventure	2021
Baldo	Adventure	2021
Battle Brothers	Rollenspiel	2021
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021

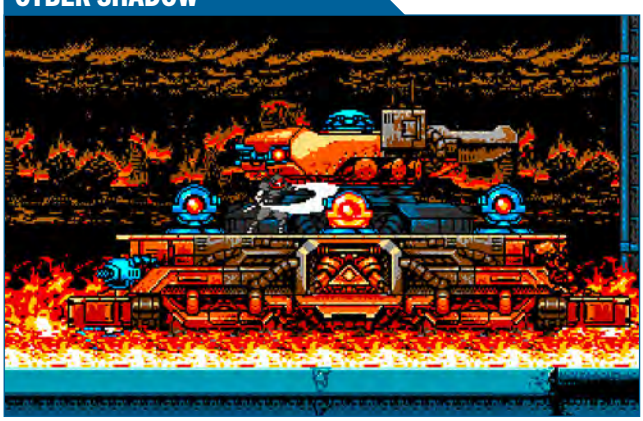
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Disco Elysium	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	2021
No More Heroes 3	Action	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
XIII	Shooter	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Hitman 3: Cloud Version	Action	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

SEA OF SOLITUDE



CYBER SHADOW



ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Cyberpunk 2077, Pixeljunk Eden 2, Doom Eternal

Sieht gerade: Futurama mal wieder

Liest gerade: Solutions and Other Problems von Allie Brosh und das Blame!-Spin-Off Die Flucht der Elektrofischer – was für miese Zeichnungen. Bin nicht nur ein wenig empört.

Und sonst: Sitze ich gerade alleine an meinem neuen, hübschen Platz im Büro – ich bin ans Fenster UND an die Heizung gezogen. So lässt es sich aushalten.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Assassin's Creed Valhalla

Sieht gerade: Mulan 2020. Meh.

Liest gerade: Diverse Bücher, die ich zu Weihnachten geschenkt bekommen habe

Und sonst: Es war nicht das schönste Weihnachten aller Zeiten, nicht nur wegen COVID-19, sondern auch wegen einiger anderer unschöner Dinge, die um den Zeitraum rum passiert sind. Ich hoffe, 2021 fängt besser an und hört vor allem in zwölf Monaten besser auf. Optimistisch bleiben! Und verdammt, freue ich mich auf die Impfung.

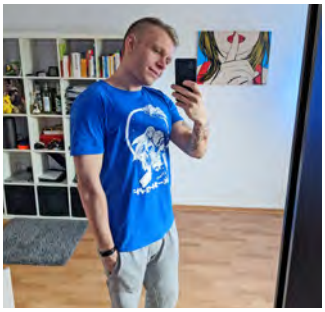
JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Cyberpunk, Fall Guys

Sieht gerade: Grand Army (Netflix)

Isst gerade: Beyond-Meat-Burger, hmm

Und sonst: So schnell kann es gehen, da haben wir es also schon, das neue Jahr. Hoffen wir, dass 2021 besser wird als 2020. Möglich wäre das zum Beispiel mit dem Release von Metroid Prime 4. Und mit einer Switch Pro – man wird ja noch träumen dürfen! Bis dahin wünsche ich euch allen ein gesundes und erfolgreiches neues Jahr und viel Spielspaß in 2021!



BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Warhammer: Vermintide 2 (PC), Among Us (Switch)

Sieht gerade: Haikyuu!!: To the Top

Baut gerade: einen eigenen Bucheinband für meinen persönlichen Forstrecht-Kommentar. Aus Eichenholz mit Ordnermechanik und Lesezeichen aus Leder. Yeah!

Und sonst: Dieses Jahr wird eines der wichtigsten meines Lebens. Neue Jobs, Fortbildungen, Camper ausbauen für unterwegs und vor allen Dingen jede Menge tolle Menschen wiedersehen, hoffe ich.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: John Dos Passos – Manhatten Transfer

Sieht gerade: Westworld – Staffel 3

Hört gerade: Scott Walker – Scott 3, Motorpsycho – The All is One, The Kinks – Lola Versus Powerman And The Moneygoround, Flying Lotus – Flamagra (Instrumentals), Jaco Pastorius – Same

Und sonst: Einer liebgewonnenen Tradition gemäß habe ich zum Jahreswechsel meine Platten durchgezählt. Und was soll ich sagen, ich bin enttäuscht.

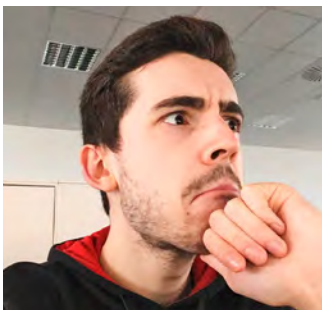
STEFAN WILHELM (Praktikant)

Spielt gerade: Demon's Souls, Destiny 2, Kingdom Come: Deliverance

Hört gerade: Awolnation – Angel Miners & The Lightning Riders Live from 2020

Sieht gerade: kein „Friends" mehr

Und sonst: Pünktlich zum neuen Jahr verliert Amazon Prime die Streaming-Rechte an der einzig wahren Sitcom und prompt weiß ich nicht mehr, mit welcher Hintergrundbeschallung ich die erdrückende Stille im Lockdown-Bunker füllen soll. Komm schon, Mr. Bezos!



YANNIK CUNHA (Praktikant)

Spielt gerade: Cyberpunk 2077

Sieht gerade: Stromberg

Isst gerade: Jeden Tag Instant Ramen

Und sonst: Hoffe ich, dass Nintendo sich zusammenreißt und die Super-Smash-Bros.-Competitive-Szene unterstützt, oder mindestens in Ruhe ihr Ding machen lässt. Mit dem Sephiroth-DLC in SSB Ultimate bin ich als kleiner Final-Fantasy-Fanboy mehr als zufrieden. Ich hoffe die nächsten Charaktere werden genau so spektakulär!

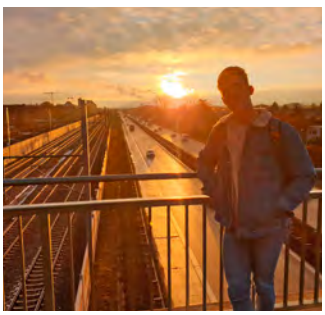
CHRISTIAN VOLYNSKIJ (Praktikant)

Spielt gerade: Sakuna und Taiko no Tatsujin Adventure Pack 2

Feiert gerade: Sephiroth bei Smash, nice!

Hört gerade: Man on the Moon III

Und sonst: Bald ist Weihnachten, doch könnten die Gedanken daran ferner nicht sein. Ich bin von Nürnberg nach Fürth gezogen, näher an die heiligen Bürohallen. Dabei gab mir Nürnberg so vieles: einen fragwürdigen Haarschnitt, unendlich lange Arbeitswege und bis auf eine Ausnahme (siehe Bild) kaum Sonnenlicht.



MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Picross S5	Doom Eternal	–
FLOP-TITEL	Kann mich nicht entscheiden	Bakugan: Champions of Vestroia	–

Doom Eternal

Die Umsetzung Doom Eternals für die Nintendo-Konsole ist technisch echt sauber gelungen. Klar sieht das Ding wesentlich weniger gut aus als auf den anderen Plattformen, doch die Entwickler haben alles rausgeholt was ging und vor allem läuft der Spaß sehr flüssig. Empfehlen kann ich den Shooter leider trotzdem nicht, weil er mir, genauso wie der Vorgänger, einfach nicht zusagt. Finde ihn repetitiv und öde. ✗

Warum nicht mal wieder ein Shooter? Nach langem Warten kommt endlich auch die Switch-Fassung von Doom Eternal um die Ecke, und das Warten hat sich tatsächlich gelohnt, top. Ist zwar nie eine meiner liebsten Serien gewesen, aber ab und zu ist es einfach ganz angenehm, ein bisschen das Hirn auszuschalten und herumzuballern. Vor allem, wenn der Soundtrack dazu so gelungen ist. ✓

Hat zwar ein bisschen länger gedauert, aber endlich gibt es das neue Doom auch für die Switch – yeah! Für meinen Geschmack ähneln sich die Spiele der Reihe etwas arg, aber das ist in diesem Fall gar nicht so schlimm, weil es bei Doom meiner Ansicht nach doch eh vor allem darum geht, sich spaßig durch die Gegnerhordern zu ballern – oder sehe ich das falsch? In diesem Sinne: Aus dem Weg! ✓

Sakuna: Of Rice and Ruin

Sakuna: Of Rice and Ruin hatte ich überhaupt nicht auf dem Radar, umso positiver überrascht war ich, als es auf der Switch aufschlug und mich mit seinem ungewöhnlichen Gameplay-Mix in seinen Kampf zog. Zwar wirken nicht alle Spielelemente ganz zu Ende gedacht und irgendwann wiederholen sich einzelne Aspekte recht häufig, trotzdem kann man mit dem Ding viele Stunden lang Spaß haben. ✓

Ich finde ja, dass ein guter Name wichtig ist – man denke nur an diese furchtbaren, mehrzeiligen Titel mitsamt Sonderzeichen und Zahlenfolgen, die so manche japanische Spiele tragen (Beispiel gefällig? Wie wäre es mit NieR Replicant ver.1.22474487139). Sakuna: Of Rice and Ruin hingegen hat einen tollen Namen und ist spielerisch mit seinem Genremix und einer netten Story echt gelungen. ✓

Seit Monaten lese ich immer wieder den Namen des Spiels, hatte aber eigentlich so gar keine Ahnung, was sich dahinter verbirgt. Und siehe da, wie der fleißige Tester Christian herausfand, handelt es sich um ein tolle Spiel! Fehlende deutsche Texte stören mich persönlich gar nicht, die Verbindung von Action-Rollenspiel und Simulation ist spannend. Und Reis esse ich sowieso gern. Am liebsten mit Tofu. ✓

Empire of Sin

Regelmäßige Leser der Meinungsmache wissen: Strategiespiele und ich, wir stehen seit jeher auf Kriegsfuß. Wenn ich dann doch mal meine Zehenspitze ins Genre-Wasser stecke, muss es schon etwas Besonderes sein wie etwa Mario + Rabbids: Kingdom Battle. Empire of Sin finden ja offenbar sogar jene mäßig bis schlecht, die XCOM und Co. geradezu atmen, da werde ich mich hüten, damit Zeit zu verschwenden. ✗

Ich mag das Setting und den Grundgedanken hinter dem Spiel, auf dem Papier klingt vieles an Empire of Sin hervorragend und spannend. In der Praxis zeigen sich allerdings einige Bugs und Probleme, die weder sein müssten noch dürften. Ich denke zwar, dass ich zu einem späteren Zeitpunkt noch mal reinschauen werden, aber im Moment lasse ich es lieber noch ein bisschen liegen. ✗

Zunächst: Die Atmosphäre und das Setting finde ich als Fan von Mafia-Filmen wie The Irishman (absolutes Meisterwerk!) richtig toll. Spielerisch allerdings bin ich leider nicht überzeugt vom schon lange angekündigten und nun endliche erschienenem Empire of Sin. Und wie Katha ebenfalls anmerkt, bereichern Fehler und andere Ungereimtheiten den Spielspaß leider auch nicht gerade. Schade! ✗

Ponpu

Anders als Johannes, der offenbar keine Seele hat, mag ich Bomberman total gerne. Die explosiven Schlachten machen seit den frühen 1990ern jede Menge Laune. Jedoch, das ist auch der Grund, warum ich mit Ponpu nichts anfangen kann – es klont zum größten Teil das Spielprinzip, macht aber nix besser. Sogar das nicht berauschende Super Bomberman R für die Switch spricht mich da mehr an. Ich verzichte. ✗

Bomberman ist zurück! Zumindest im Geiste, denn das verrückte Ponpu hat sich offensichtlich von den Abenteuern des kultigen Videospielhelden inspirieren lassen. Neben dem Mehrspielerpart gibt es außerdem einen recht umfangreichen Einzelspielermodus, schöne Sache. Wer mal wieder Lust hat auf Bombenspaß, der ist mit diesem auch visuell ansprechenden Indie-Game gut beraten. ✓

Wenn ich Christians Worten Glauben schenken kann, hat Ponpu durchaus einige Schwächen. So weit, so gut, nicht so schlimm. Die Hommage an Bomberman finde ich zwar nett, die Spiele mit dem bombigen Jungen waren aber nie wirklich mein Fall, selbst im Multiplayer nicht. Da spiele ich lieber Mario Kart, Mario Party, Fortnite oder neuerdings Among Us. Optisch ist Ponpu ganz hübsch. ✗

Let's Sing 2021

Karten auf den Tisch, ich spiele tatsächlich ab und an gerne Singstar und Co., deswegen finde ich auch Let's Sing 2021 ganz reizvoll. Gut, Grundvoraussetzung dafür, dass ich die Stimmbänder schwingen lasse, ist eine gewisse Intoxikation, aber das lässt sich außerhalb der Corona-Zeiten gemeinsam mit Freunden ja relativ schuldgefühlfrei bewerkstelligen. Die Musikauswahl ist zwar eher naja, aber darum geht es ja nur bedingt. ✓

Deutsche Hits? Ist das nicht irgendwie ein Oxymoron? Naja, wer es mag ... ich kann mit den aktuellen Charthits nicht viel anfangen, was natürlich die Freude am Rumkreischen ein wenig trübt. Aber das ist eben Geschmackssache, so allgemein funktioniert Let's Sing 2021 nämlich gewohnt gut und man braucht nicht einmal das Mikro zum Singen – ein Smartphone tut es auch. Aber ist natürlich ein anderes Feeling! ✓

Ich hoffe, hier ist jetzt niemand wegen dem folgenden Geständnis schockiert, aber Singen gehört erstaunlicherweise nicht zu meinen unzähligen Talenten. Singspiele kann man natürlich trotzdem genießen, das möchte ich aber weder den lieben Nachbarn noch meinen Freunden antun, wenn wir nach dem Lockdown wieder gemeinsam bei mir zocken. Let's Sing 2021 ist aber ein gutes Spiel. ✓

DOOM ETERNAL

Knallhart, brutal schnell und verdammt gut: id Software liefet eine gewaltige Fortsetzung ab! Die muss auf der Switch zwar Grafikfedern lassen, doch das schmälert den Spielspaß kaum.

Wer dachte, mit dem letzten Doom wäre bereits alles aus der Marke rausgeholt, hat Doom Eternal noch nicht erlebt: Die Shooter-Experten von id Software brennen hier ein so radikales Action-Feuerwerk ab, dass selbst der exzellente Vorgänger im Vergleich einpacken muss. Die Action ist härter und schneller als zuvor, das Leveldesign abwechslungsreicher, die Story dichter, der Stil abgefahrener. Sicher, wer einen altmodischen Shooter erwartet hat, wird vielleicht nicht mit jeder Neuerung glücklich. Doch wer sich auf den brutalen Höllenritt einlässt, bekommt erstklassige Action serviert, die klar zum Besten zählt, was man in diesem Jahr bekommen kann.

Neun Monate nach der Erstveröffentlichung ist der Edel-Shooter endlich auch für die Switch erhältlich. Für die Umsetzung zeichnet wieder Panic Button verantwortlich, die schon vor drei Jahren das letzte Doom so wie Wolfenstein 2 hervorragend auf die Switch übertragen haben. Mit Doom Eternal gehen die Entwickler ein Wagnis ein, denn um das technisch anspruchsvolle Spiel irgendwie auf Nintendos Hybriden lauffähig zu bekommen, mussten bei der Grafik spürbare Abstriche gemacht werden – das ist zwar gewöhnungsbedürftig, zahlt sich aber aus!

So gut ist die Umsetzung

Das Wichtigste zuerst: Doom Eternal läuft auch auf der Switch erstaunlich flüssig, meistens werden stabile 30 Bilder pro Sekunde erzielt. Das Spielgefühl ist damit zwar längst nicht so geschmeidig wie auf PS4 oder Xbox One, die sogar 60 Fps schaffen, doch das Actionfeuerwerk kann sich auch auf Nintendos Konsole gut entfalten. Um das zu schaffen, hat Panic Button allerdings an der Grafik gespart, wo es nur irgendwie ging. So wird die Auflösung je nach Bedarf dynamisch verringert, dadurch fallen selbst manche der ruhigeren Szenen

Himmel, Hölle und wir mittendrin: Doom Eternal bietet eine dichtere Story als seine Vorgänger, die aber über viele Text-Einträge erzählt wird.

Mit Glory Kills füllt ihr eure Lebenspunkte auf. Die Animationen sind wie schon im Vorgängerspiel irre brutal und befriedigend.

Trotz der stark abgespeckten Optik ist auch die Switch-Version alles andere als hässlich. Die wuchtigen Waffeneffekte können sich beispielsweise sehen lassen.

Geschmackssache: Doom Eternal setzt auf wesentlich mehr Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen als der sehr gute Vorgänger von 2017.

sichtbar verwaschen aus. Ein Effekt, der sich im Handheld-Betrieb sogar noch deutlicher bemerkbar macht – es ist der Preis, den man zahlen muss, um einen modernen Shooter wie Doom Eternal auch unterwegs spielen zu können. Auch an anderer Stelle sind die Abstriche deutlich: Viele Texturen wirken matschig, Spiegeleffekte sind kaum noch erkennbar, die Beleuchtungsqualität und der Detailgrad der Gegner wurden sichtbar zurückgeschraubt, außerdem wirken manche Levels nun heller als auf den anderen Plattformen.

Wer das Spiel schon mal in voller Pracht auf dem PC erlebt hat, dürfte bei diesen Abstrichen kräftig schlucken. Nach einer Weile stellten wir aber fest, dass die Atmosphäre erstaunlich wenig unter den Kompromissen leidet: Die wichtigsten optischen Merkmale bleiben erhalten, beispielsweise sind die Gegner immer noch erstklassig animiert, die Waffen haben nichts an Wucht verloren und die Levels überzeugen mit schicker Architektur und prächtigen Panoramen. Auch die Ladezeiten sind angenehm kurz. Und wenn die Action erst mal so richtig aufdreht, bleibt ohnehin keine Zeit mehr, um sich über Dinge wie Texturauflösung noch Gedanken zu machen. Da zählt dann nur noch das Gameplay – und das macht dank Panic Button auch auf der Switch enorm viel Spaß.

Konfuse Story

Kommen wir zu den inneren Werten, angefangen bei der Handlung, die unerwartet viel Raum einnimmt. Schon mit dem letzten Serienteil hatte id Software jede Menge Hintergrundgeschichte rund ums Doom-Universum gestrickt, Doom Eternal setzt aber noch einen drauf. Die Story knüpft eher lose an den Vorgänger an und bringt den legendären Doom Slayer zur Erde zurück, die von einer Dämoneninvasion verschlungen wird. Von hier aus startet eure Kampagne, für die ihr – je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad – mindestens zehn, besser aber gleich zwanzig Stunden einplanen solltet.

Der Einstieg fällt selbst mit Vorkenntnissen verwirrend aus, denn die Autoren feuern zig neue Begriffe, Namen und Orte auf den Spieler ab. Was im Vorgänger nur am Rande erwähnt wurde, rückt diesmal in den Mittelpunkt: Die Geschichte dreht sich um die Herkunft des Slayers, um die gottgleiche Khan Mayker, um Höllenpriester und korrupte Himmelsdiener, um dämonische Energiequellen, uralte Prophezeiungen und vieles, vieles mehr. Wer da durchblicken will, sollte vor allem die Dutzenden Codex-Einträge lesen, die ihr durch fleißiges Suchen freischaltet. Erst dann setzt sich der Plot halbwegs schlüssig zusammen. Wie schon im Vorgängerspiel handelt id Software hier offensichtlich aus Rücksicht auf diejenigen, die lieber zackig Monster wegpusten wollen, anstatt einer Story zu folgen. Dumm nur, dass alle anderen deswegen zum Lesen verdammt werden.

Abwechslung in… Doom?

Bei den Schauplätzen legen die Entwickler dafür kräftig nach: Diesmal seid ihr nicht nur auf dem Mars und in der Hölle unterwegs, sondern erkundet auch neue Umgebungen wie eine verfallene Wächterstadt, eine futuristische Raumstation oder eine finstere Kultistenbasis. Natürlich kehrt ihr auch mehrmals auf die zerstörte Erde zurück, wo ihr in verwüsteten Bürogebäuden, U-Bahn-Tunneln, Hochhäusern oder Tiefgaragen auf Dämonenjagd geht. Ungewöhnlich für Doom: Es gibt eine kurze Ballersequenz auf einem fahrenden Zug, kurze Tauch-Abschnitte und sogar eine Passage, in der wir einen waffenstarrenden, fliegenden Revenant-Dämon kontrollieren! Alles in allem ist das Spiel damit spürbar abwechslungsreicher als der Vorgänger.

Und es ist ein echtes Atmosphäre-Brett: Egal ob man die fantastisch designten Levels erkundet oder sich durch Dämonenhorden mäht, das Spielgeschehen wird stets durch einen starken Soundtrack aus der Feder von Mick Gordon untermalt. Euch erwartet ein schweißtreibender, ohrenbetäubender Industrial-Metal-Mix, der immer wieder von stimmungsvollen, düsteren Klangteppichen und

Der Mancubus trägt an beiden Armen schwere Geschütze, die wir mit ein paar gezielten Treffern zerstören können.

Starke Engine: Trotz 30 Fps und matschiger Auflösung lässt die id Tech 7 auch auf der Switch ihre Grafikmuskeln spielen.

unheilvollen Gesängen ergänzt wird. So muss ein modernes Doom klingen!

Der beste Stress seit Jahren

Das Grundgerüst des Vorgängerspiel bleibt unangetastet: Ihr erkundet die Levels auf linearen Wegen und stoßt dazwischen immer wieder auf größere Arenen, in denen massenhaft Gegnerwellen spawnen, die ihr natürlich fachgerecht wegputzen müsst. Gerade in diesen Momenten läuft die Action zu Hochform auf: Als waffenstarrender Slayer pflügen wir nur so durch die Gegnermassen, wir springen, feuern, reißen und schlitzen, bis sich wieder ein fantastischer Flow einstellt, von dem die meisten Shooter nur träumen können. Im Vergleich zum Vorgängerspiel gibt's allerdings auch wichtige Änderungen, beispielsweise fällt das Kampftempo deutlich höher aus als früher, das sorgt für Nervenkitzel. Der Doom Slayer ist dank Doppelsprung und schneller Ausweichbewegung außerdem noch mobiler, er muss ständig in Bewegung bleiben und Treffer so gut es geht vermeiden. Leichter gesagt als getan, denn auch die Gegner sind flotter unterwegs, dadurch werdet ihr mächtig unter Druck gesetzt! Deshalb spielen sich gerade die ersten Levels schon auf normaler Schwierigkeitsstufe ungewöhnlich knackig, selbst Doom-Kenner müssen sich erst mal an das neue Tempo und die oft fies platzierten Gegner gewöhnen. Der hohe Anspruch pendelt sich zwar später ein, sobald man mehr Waffen und Upgrades freigeschaltet hat, doch unterm Strich bleibt Doom Eternal trotzdem deutlich schneller und fordernder als der letzte Teil. Das gilt insbesondere für die Konsolenfassungen, da man hier einfach nicht die Präzision von Maus und Tastatur genießt. In der Switch-Umsetzung dürft ihr zwar auch per Bewegungssteuerung zielen, doch das macht die Action kaum einfacher. Darum unser Tipp: Sollte euch Doom Eternal mal zu knifflig vorkommen, probiert unbedingt den leichten Schwierigkeitsgrad aus. Der hat uns – zumindest an der Konsole – nämlich mehr Spaß gemacht als die normale Stufe.

Neue Viecher, neue Tricks

Um die Dämonenbrut plattzumachen, wurde auch das Kampfsystem erweitert. Viele Gegner haben nun beispielsweise Schwachpunkte, die ihr taktisch nutzen könnt. Manchen Monstern feuert ihr einfach Granaten ins Maul, anderen schießt ihr die Bewaffnung vom Körper. Einige Feinde verfügen über verwundbare Stellen, andere tragen dafür Energieschilde, die ihr mit der Plasmakanone überladen müsst. Das alles bringt einen Hauch von Taktik ins Höllengemetzel, denn wer einfach nur draufhält und seine Munition verballert, macht sich das Leben unnötig schwer.

Neben den bekannten Biestern, die für Doom Eternal teilweise überarbeitet wurden, bekommt ihr es auch mit einem ganzen Schwung neuer, fantastisch animierter Ekelpakete zu tun. Zum Beispiel kehren die mordsgefährlichen Archviles, die flinken Arachnotron-Riesenspinnen und die fliegenden Pain Elementals aus Doom 2 zurück, sie peppen die Kämpfe mächtig auf. Auch ein paar Bosskämpfe haben die Entwickler eingebaut, die sorgen zwar für etwas Nervenkitzel, bleiben aber kaum im Gedächtnis – hier wäre mehr möglich gewesen. Eine besondere Erwähnung verdient dagegen der Marauder: Dieser neue Gegnertyp tritt als eine Art Slayer-Jäger auf und spawnt glücklicherweise nur selten, geht uns dann aber mit einem undurchdringlichen Schild, starker Panzerung, einem bissigen Begleiter und blitzschnellen Attacken mächtig auf den Zeiger. Hier haben es die Entwickler für unseren Geschmack ein wenig übertrieben.

Bleibt gesund!

Zum Glück bleibt der nervige Marauder aber die Ausnahme, denn die restlichen Neuerungen bereichern das Spielgefühl enorm. So gibt es nun weniger Lebens- und Rüstungspunkte in den Levels zu finden und auch die Munition ist knapper verteilt, was bedeutet: Ihr müsst euch im Kampf darum kümmern, dass euch diese Ressourcen nicht ausgehen! Dazu stehen euch wieder die bekannten, absurd brutalen Glory-Kills

Erkunden lohnt sich: Die Levels sind vollgestopft mit optionalen Secrets und Sammelzeug. Dank einer guten Kartenfunktion übersieht man zum Glück nichts.

Die flüssige Action spielt sich deutlich schneller und härter als im letzten Doom. Vor allem in den optionalen Slayer-Toren kommt eine grandiose Hektik auf.

Auf der Fortress of Doom schalten wir eine mächtige Spezialwaffe frei. Doom-Fans sollten sich hier außerdem gut umsehen: Es winken zahlreiche Easter Eggs.

Mit dem neuen Flammenspeier setzt ihr Gegner in Brand, dadurch werfen sie wichtige Rüstungspunkte ab. Unser Tipp: So oft wie möglich benutzen!

zur Verfügung, mit denen ihr wie gewohnt Lebenspunkte von besiegten Feinden erhaltet. Glory Kills laden außerdem den brandneuen Blutschlag auf, ein besonders mächtiger Nahkampfangriff mit Flächenwirkung – unheimlich nützlich in Notfällen!

Um Rüstungspunkte zu gewinnen, dürft ihr Gegner nun mit einem kleinen Flammenwerfer in Brand setzen, der auf Knopfdruck aktiviert wird und dann eine Weile abkühlen muss. Die Feuerpuste verursacht zwar nicht viel Schaden, sorgt aber dafür, dass getroffene Gegner grüne Panzerungspunkte droppen. Ein wichtiges Werkzeug, das ihr so oft wie möglich verwenden solltet! Für frische Munition müsst ihr dagegen ein paar Feinde mit der Kettensäge … besiegen, schon erhaltet ihr einen Haufen Patronen für eure Knarren. Weil diese (saubrutale) Nahkampfwaffe deutlich wichtiger ist als im letzten Doom, lässt sich die Säge nun blitzschnell mit einem Knopfdruck aktivieren und kommt auch wesentlich häufiger zum Einsatz.

Man kann es nicht oft genug betonen: Glory Kills, Flammenwerfer und Kettensäge sind kein schmückendes Beiwerk, sie sind entscheidend! Damit euch der Nachschub nicht ausgeht, greifen die Entwickler außerdem zu einem simplen Trick: Sie lassen in vielen Arenen kleinere, harmlose Zombies spawnen, damit ihr immer etwas zum Sägen, Kloppen oder Verbrennen habt und auch aussichtslose Situationen noch rumreißen könnt. Und solltet ihr doch mal ins Gras beißen, ist das auch kein Weltuntergang: In Doom Eternal verbraucht ihr beim Bildschirmtod nämlich erst mal ein Extraleben und dürft dann an Ort und Stelle weiterkämpfen, ohne Unterbrechung. Erst wenn alle Leben verbraucht sind, werdet ihr an einen früheren Checkpoint zurückgesetzt und müsst den Kampf neu beginnen. Das ist fair. Neue Extraleben sind zudem ausreichend in den Levels versteckt, haltet also die Augen offen!

Action wie im Rausch

Bei den Waffen setzen die Entwickler auf überwiegend vertrautes Gerät: Die Pistole aus dem Vorgängerspiel (hat die eigentlich irgendjemand benutzt?) wurde ersatzlos gestrichen, dafür gibt es ein Wiedersehen mit Plasmagewehr, Shotgun, Raketenwerfer und Minigun. Zwar gibt es auch ein paar Neuzugänge wie beispielsweise ein cooles Energieschwert, das selbst Riesenviecher mit einem Schlag wegsäbelt, doch das Meiste ist eben schon aus dem Vorgänger bekannt. Schade! Zum Glück machen die Waffen aber immer noch viel Spaß und fühlen sich mächtig an. Hinzu kommt, dass die Gegner nun sichtbare Wunden davontragen, die den Wummen zusätzliche Wucht verleihen. Bei einem Schrotflintentreffer fetzt es einem Hell Knight buchstäblich das Fleisch von den Knochen, Mancubus-Dämonen reißt es dagegen glatt die Gesichtshaut runter. Das USK-18-Siegel darf sich id Software diesmal wirklich einrahmen.

Neu und ausgesprochen cool: Die Super Shotgun verschießt nun als Sekundärfeuer einen Kettenhaken, mit dem man sich an entfernte Gegner heranziehen kann – das sorgt für noch mehr Tempo und Beweglichkeit in den Kämpfen, gerade in den offeneren Arenen ist das ein echter Vorteil und macht einfach Laune!

Stärker durch Upgrades

Wie im Vorgänger dürft ihr eure Waffen mit Upgrade-Punkten aufwerten, die ihr durch geschaffte Arenen und geheime Zusatzkämpfe verdient. Dabei schaltet ihr für die meisten Knarren zwei Schussmodi frei, die euch deutlich flexibler machen. Zum Beispiel kann euer Maschinengewehr dann wieder Mini-Raketen verschießen oder zum Scharfschützengewehr umfunktioniert werden, mit dem ihr auch auf hohe Distanz kräftig austeilt. Dadurch bleiben alle Waffen bis zum Spielende nützlich.

Hinzu gesellen sich eine ganze Reihe von Upgrade-Systemen, mit denen ihr euren Helden zur alles vernichtenden Kampfmaschine hochzüchtet. Beispielsweise schaltet ihr durch fleißiges Erkunden verschiedene Runen frei, die euch passive Boni liefern. Außerdem findet ihr seltene Wächterkristalle, mit denen

Die Kettensäge kommt diesmal wesentlich häufiger zum Einsatz. Mit ihr verschafft ihr euch neue Munition von den Gegnern.

ihr eure Basiswerte (Rüstung, Leben, Munition) steigert und weitere Bonuseffekte aktiviert. Upgrades für euren Anzug, mit denen ihr beispielsweise den eingebauten Granatwerfer, euer Bewegungstempo oder eure Übersichtskarte verbessert, sind ebenfalls an Bord. Das alles ist für sich genommen ziemlich unspektakulär, in der Summe gehen die kleinen Upgrades aber in Ordnung und lenken nicht zu sehr von der Action ab.

Verdammt schick: Die Action wird stilvoll in Zeitlupe abgebremst, sobald ihr die kreisrunde Waffenauswahl öffnet.

Super Mario Slayer

Obwohl id Software viele sinnvolle Verbesserungen vorgenommen hat, gibt es auch eine Neuerung, die nicht jedem Shooter-Fan schmecken dürfte: die Geschicklichkeitseinlagen. Schon im Vorgänger musste man häufig springen und sich an Kanten raufziehen. In Doom Eternal bekommt das Ganze aber eine völlig neue Dimension: Diesmal kann der Slayer an Stangen entlangschwingen und an bestimmten Oberflächen raufklettern! Zusammen mit dem Doppelsprung und dem Doppel-Dash lassen sich so auch weite Distanzen überwinden, was die Leveldesigner für einige abgefahrene Geschicklichkeitseinlagen nutzen. Diese Abschnitte fallen zwar nie übermäßig schwer aus und spielen sich dank der exzellenten Steuerung sogar richtig gut, ziehen sich aber konsequent durch das gesamte Spiel. Wer in Shootern partout keinen Bock auf Sprungeinlagen hat, muss hier in den sauren Apfel beißen.

Immerhin: Die Entwickler nutzen eure neue Bewegungsfreiheit, um deutlich kreativere Levels zu bauen. Es gibt auch mehr Secrets zu entdecken, für die es sich lohnt, vom Weg abzukommen. Es locken spielrelevante Goodies wie Extraleben, Cheats oder Upgrade-Punkte, aber auch viel Bonuskram wie Sammelpuppen oder freischaltbare Musikstücke, die sich nicht aufs Gameplay auswirken. Die Verstecksuche ist völlig freiwillig, bietet aber eine prima Möglichkeit, um zwischen den intensiven Kämpfen einfach mal kurz zu verschnaufen. Anders als im Vorgängerspiel ist es auch kein Problem, wenn man mal etwas übersieht, denn am Ende jedes Levels wird nun ein Schnellreisesystem freigeschaltet – dadurch könnt ihr einfach in frühere Bereiche zurückspringen und verpasste Geheimnisse nachholen.

Trautes Heim

Wer die Levels sorgfältig absucht, stößt auch auf sechs versperrte Slayer-Tore, für die ihr zunächst passende Schlüssel in der Nähe auftreiben müsst. Hinter den Toren warten besonders knifflige Arenen, in denen ihr euch durch Unmengen von Feinden mähen und irgendwie am Leben bleiben müsst. Stress pur, im positiven Sinn! Als Belohnung erhaltet ihr dafür einen von sechs Himmelsschlüsseln. Die kommen anschließend auf der neuen Fortress of Doom zum Einsatz. So heißt eure schwebende Festung, in die ihr mehrmals zurückkehrt und in der ihr euch gefahrlos umsehen könnt. Dort lässt sich jede Menge Zeug freischalten, zum Beispiel könnt ihr mit gesammelten Wächterbatterien versperrte Türen öffnen und dahinter liegende Upgrades aktivieren. Außerdem gibt es einen verschlossenen Behälter, in dem sich eine optionale Superwaffe befindet – hier werden nach und nach die sechs Himmelsschlüssel eingesetzt. Doom-Kenner dürften sich außerdem über die vielen Easter Eggs freuen, die es in der Festung zu entdecken gibt. Schaut euch einfach mal das Bücherregal oder den „Schreibtisch“ des Slayers genauer an!

Durchgespielt – und jetzt?

Obwohl Doom Eternal ein linearer, stark geskripteter Shooter ist, könnt ihr noch etwas mehr Spielzeit rauskitzeln, zum Beispiel indem ihr euch an den Master Levels versucht – das sind besonders knifflige Varianten bekannter Kampagnenmissionen. Für frustresistente Profis lockt neben mehreren Schwierigkeitsgraden (die sich übrigens jederzeit umstellen lassen) außerdem noch eine Permadeath-Option.

Neben der Kampagne ist außerdem noch ein neuer Multiplayer-Modus namens Battlemode an Bord. Klassisches Deathmatch und der Snapmap-Editor aus dem Vorgänger sind Geschichte,

Im asymmetrischen Mehrspielermodus treten zwei Dämonen gegen einen voll bewaffneten Slayer an. Das spielt sich kurzweilig, motiviert aber nicht auf Dauer.

Wie im Vorgänger dürft ihr alle Waffen mit zwei Feuermodi aufwerten und anschließend mit Punkten verbessern, das macht sie bis zum Spielende nützlich.

Stimmungsvoll: Die schick designten, mit Secrets gespickten Levels entfalten auch auf der Switch ihre Wirkung.

stattdessen erwarten euch diesmal asymmetrische 2v1-Scharmützel, in denen der Slayer gegen zwei von Spielern gesteuerte Elite-Dämonen antritt. Zur Wahl stehen Archvile, Mancubus, Marauder, Pain Elemental und Revenant – jedes Vieh mit eigenen Fähigkeiten und unterschiedlicher Bewaffnung. So kann der Revenant beispielsweise fliegend einen Raketenschwarm abfeuern, während der Marauder mit Wurfaxt und Shotgun austeilt. Die Dämonen dürfen auch niedere Kreaturen beschwören, Heilzonen errichten und respawnen, außerdem erhalten alle Spieler zwischen den Runden nützliche Upgrades. Die Gefechte in den kleinen, verwinkelten Arenen spielen sich pfeilschnell, taktisch und fordernd, motivieren aber nicht auf Dauer. Der Battlemode fühlt sich daher trotz guter Ideen eher wie eine Dreingabe an, zumindest auf PC, Xbox One und PS4. Auf der Switch konnten wir den Online-Modus dagegen leider nicht testen, es fanden sich schlichtweg keine Mitspieler.

Gut mitgedacht

Kleiner Tipp für alle, die das Interface als zu bunt oder umfangreich empfinden: Werft einen Blick ins Optionsmenü! Hier könnt ihr fast alle Anzeigen euren Wünschen anpassen und sogar das Farbschema des HUD ändern. An solchen Details merkt man einfach, dass sich die Entwickler ihre Gedanken gemacht haben, um so viele Fans wie möglich zufriedenzustellen. Dazu zählt auch der Verzicht auf Mikrotranskationen, die man heutzutage in gefühlt jedem zweiten Spiel findet. Es gibt zwar jede Menge kosmetisches Zeug im Spiel freizuschalten, doch einen Ingame-Shop hat sich id Software netterweise verkniffen. Einzige Ausnahme: Das Rip-and-Tear-Pack, das neben kosmetischen Inhalten auch eine weitere Master-Level-Herausforderung enthält; darauf kann man gut verzichten. Wer das Spiel vor dem 22. Dezember gekauft hat, bekam das Rip-and-Tear-Pack sowie den spaßigen Retro-Shooter Doom 64 übrigens gratis dazu.

Auf PC, PS4 und Xbox One ist bereits der erste von zwei Story-DLCs erhältlich: The Ancient Gods – Part One knüpft direkt an das Ende von Doom Eternal an, erzählt die Geschichte weiter und zeichnet sich vor allem durch einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad aus. Ob The Ancient Gods irgendwann auch für die Nintendo Switch erscheint, ist nicht bekannt.

Doom Eternal ist für Switch nur als Download via eShop erhältlich, für die Umsetzung wird der Vollpreis von 60 Euro fällig. Das Spiel wurde komplett ins Deutsche übersetzt. **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

Performance statt Pracht: Doom Eternal wurde sehr gut für die Switch umgesetzt.

Ich bin niemand, der sich an modernen Grafikfeatures hochzieht, für mich steht flüssiges Gameplay stets im Vordergrund. Zur Umsetzung von Doom Eternal kann ich den Entwicklern daher nur gratulieren: Panic Button hat alles dafür getan, um die Framerate bei stabilen 30 Bildern pro Sekunde zu halten; das ist natürlich nicht so herrlich flüssig auf wie den Konsolen oder einem ordentlichen PC, sorgt aber trotzdem für ein sauberes Spielgefühl – da verzeihe ich auch gerne die oft matschige Auflösung. Obwohl ich die Genauigkeit und Performance vom PC vermisse, hatte ich nach ein paar Minuten auch erstaunlich viel Spaß mit der Switch-Umsetzung! Inhaltlich ist nämlich alles an Bord: Doom Eternal ist einer der besten Singleplayer-Shootern seit Jahren, der mich mit grandiosem Gegnerdesign, tollen Levels, brachialer Action und viel Atmosphäre begeistert hat. Ich rate allerdings zum Pro Controller oder einem vergleichbaren Gamepad – die Joy-Cons sind für Shooter wie Doom einfach nicht gemacht.

Infos

Termin:	08. Dezember 2020
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Bethesda
Entwickler:	id Software, Panic Button
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gute Umsetzung mit stabiler Performance
- ✚ Schweißtreibende, klasse spielbare Action
- ✚ Fantastisch animierte Gegner
- ✚ Gutes Leveldesign mit vielen Secrets
- ➖ Grafisch abgespeckt (u.a. geringe Auflösung)
- ➖ Konfuses Story-Telling zwingt zum Lesen
- ➖ Wenig neue Waffen gegenüber dem Vorgänger
- ➖ Geschmackssache: die Sprung- und Klettereinlagen

Wertung

8

Ein grandioses Shooter-Ballett, dem auch die abgeschwächte Grafik wenig anhaben kann.

Mit einem der zwei sekundären Feuermodi verschießt die Plasmakanone einen durchgängigen Energiestrahl. Damit lassen sich auch schwere Brocken gut zerlegen.

Manche Gegner haben nun Schwachpunkte. Diesem Arachnotron schießen wir mit dem Scharfschützengewehr beispielsweise seine mächtige Kanone vom Rücken.

Die Reihe Taiko no Tatsujin erfreut sich vor allem in Japan seit Jahrzehnten größter Beliebtheit. Mit dem Rhythmic Adventure Pack portet Namco gleich zwei 3DS-Titel auf die Switch.

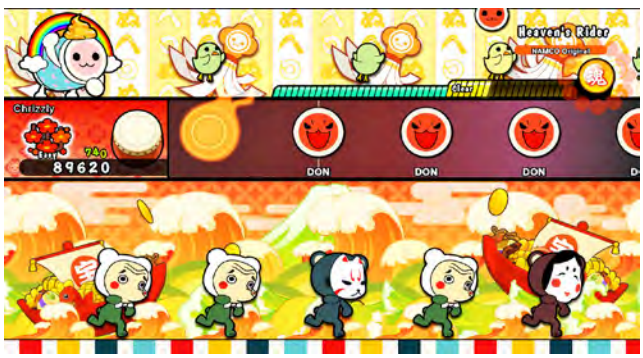
Wie es sich für ein Musikspiel gehört, steht das Gameplay im Mittelpunkt. In diesem Fall heißt das: trommeln, trommeln, trommeln. Hierfür essenziell sind die roten und blauen Schlagnoten, die den Schlag auf die Mitte sowie den Rand einer Trommel widerspiegeln und auf einer Bahn auf uns zugerast kommen. Besitzen wir keine kompatible Taiko-Trommel, bekommen wir den Job auch ganz gut mit den Joy-Cons oder dem Pro Controller getrommelt. Wahlweise mit den Tasten A und B, dem Steuerkreuz unten und oben oder der naheliegenden Bewegungssteuerung der Joy-Cons lassen sich die Protagonisten Don und Katsu betrommeln. Beim Treffen der Noten wird lediglich zwischen gut, ok und schlecht unterschieden. Neben den Standardschlägen kommen noch gelbe, langgezogene Noten namens Drum Roll und aufblasbare Ballons hinzu. Beide erfordern ein wildes Drauflostrommeln mit dem Unterschied, dass das erfolgreiche Aufblasen eines Ballons eine Mindestanzahl an Treffern voraussetzt, wohingegen die Drum Rolls so viele Schläge wie möglich zu spüren bekommen wollen.

Feinstes Trommelhandwerk

Wer sich einzig und alleine dem musikalischen Aspekt widmen möchte, ist im Taiko Mode gut aufgehoben. Hier erwartet uns eine gut durchmischte Ansammlung größtenteils japanischer Musikstücke, uns eröffnet sich eine Musikvielfalt, die von Anime-Openings zu One Piece über ein Kirby-Medley bis hin zu Klassik von Wagner und Rossini reicht. Insgesamt stehen uns mit beiden Spielen zusammen über 130 Songs zur Verfügung. Außerdem lässt sich das Trommel-Erlebnis anpassen, etwa der Klang des Trommelschlages oder die Geschwindigkeit der Noten. Bei Erfolg werden wir nicht selten mit Boni wie neuen Outfits oder Trommel-Sounds belohnt.

Odyssey durch Raum und Zeit

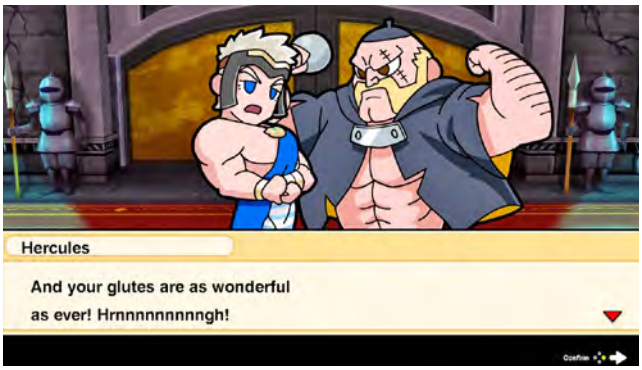
Da das Rhythmic Adventure Pack aus zwei Titeln besteht, bekommen wir auch zwei Story-Mo-



Spielt ihr die beeindruckende Song-Auswahl im Taiko Mode, dürft ihr euch stets über buntes und niedliches Allerlei um die Anzeigen herum erfreuen.

Im Story Mode feuert ihr mit eurem betörenden Getrommel eure Mitstreiter an. Unter die schleicht sich auch gerne mal prominenter Besuch!

Im Adventure Pack 2 begegnet ihr Monster direkt auf der Oberwelt, die aber etwas karg wirkt. Man merkt den Spielen den 3DS-Ursprung in diesen Momenten an.



Das ist wahre Liebe zwischen wahren Männern! Die Dialoge sind zwar leider ausschließlich auf Englisch verfügbar, bringen dafür aber einiges an Witz mit sich.

di spendiert. Das erste Adventure Pack, das den 3DS-Teil Don and Katsu's Space-time Adventure beinhaltet, schickt uns auf ein Abenteuer durch Raum und Zeit. Zu Beginn begegnen wir dem Hasen Tacky, dessen Freund, die Uhr Ticky, vom zeitreisenden Team Timedyne entführt wurde. Im Nachfolger Dokodon! Mystery Adventure stoßen wir bei einem Museumsausflug auf Tia und Popo Kaka, die uns kurzerhand zur Weltrettung motivieren. Der Trip verschlägt uns auf eine Weltreise! Die Erzählungen erfolgen dabei in nur zum Teil synchronisierten Dialogen, wobei Schlüsselszenen mit niedlichen Illustrationen umgesetzt wurden. Gemeinsam haben beide Geschichten, dass sie nicht mit Tiefgründigkeit punkten, dafür aber mit Witz und Charme. Im Fokus der Story-Modi steht der Versuch, zwei grundsätzlich verschiedene Genres miteinander zu vereinen. So streifen wir in als Don durch Schauplätze, die zwar linear daherkommen, dank Abzweigungen aber ein Minimum an Entdeckerdrang wecken. Gerade hier fällt einem der 3DS-Ursprung auf, da die Welten sehr überschaubar sind. Auf unserem Wegen abseits der sicheren Dörfer begegnen wir auch Gegnern, womit wir schon zur Essenz des Story-Modus kommen, der RPG-Mechanik.

Der Kriegsgong ertönt

Die Kämpfe sind mit dem Gameplay des Taiko-Modus beinahe identisch, den Unterschied macht das Drumherum. So feuern wir hier mit unserem Trommelspiel unser Team an. Ähnlich wie in Pokémon gibt es eine Menge an putzigen Mitstreitern zu rekrutieren. Das geschieht entweder im Anschluss an einen Kampf oder in Gacha-Manier durch Einsatz von Münzen. Es gilt, unser Team effektiv auf einem 3x3-Feld aufzustellen. Je nachdem, ob unsere Kämpfer langsam oder schnell agieren, erfolgen deren Angriffe nach niedrigeren oder höheren Kombos. Ziel ist es, die Energie der Gegner vor Ende des Lieds auf Null zu senken. Jeder Kampf beschert uns Erfahrungspunkte und Gold, mit jedem Levelaufstieg erhält der jeweilige Verbündete einen Boost der Lebenspunkte wie auch des Angriffswerts, weitere Attribute existieren nicht.

Das Rhythmic Adventure Pack beinhaltet zwei lustige Musikspiele, die frischen Wind in unsere Gefilde bringen. Das rhythmische Trommeln funktioniert gut, macht durch das übertriebene Geschehen drumherum Laune und bietet viel Auswahl. Der Story-Modus wirkt aber im Vergleich recht fad. Trotzdem zauberte uns der Charme von Don und Katsu oft ein Lächeln aufs Gesicht! **Christian Volynskij**

Neben den einfachen Dialogen gibt es zu Schlüsselszenen auch mal hübsche Illustrationen zu sehen.

MEINUNG
Christian Volynskij

Kawaiii! Die süßesten und bisher auch einzigen Taiko-Trommeln, die ich kenne!

Ich weiß nicht, woher meine Zuneigung gegenüber Rhythmusspielen stammt, doch dass sie existiert, bewies mir Taiko no Tatsujin mal wieder auf ganzer Linie. Ich hatte meinen kurzweiligen Spaß mit dem Spiel, was allen voran daran liegen könnte, dass alles mehr als nur ein bisschen over-the-top daherkommt. Bunt und schrill, für manche vielleicht sogar etwas zu viel, für mich genau richtig! Der JRPG-Liebhaber in mir ist allerdings eher ernüchtert von den Story-Modi, die zwar einige gute Ideen aufweisen, alles in allem aber doch irgendwie lasch (und optisch sehr karg) wirken, auch wenn im direkten Vergleich das zweite RPG-Abenteuer deutlich unterhaltsamer und taktisch anspruchsvoller daherkommt. Laune macht das Doppelpack trotzdem und Musik gibt es genug, sofern sie halbwegs dem eigenen Geschmack entspricht. Ziemlich enttäuschend finde ich allerdings, dass der Trommel-Controller nur im Taiko Modus funktioniert, nicht aber in der Story!

Infos

Termin:	03. Dezember 2020
Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Bandai Namco
Sprache:	Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Überdrehte Inszenierung
- ✚ Üppige Musikauswahl
- ✚ Charmant-kitschiger Japano-Look
- ✚ Angenehm herausfordernd
- ➖ Lasche Story-Modi
- ➖ Grafik im Story-Part mau
- ➖ Kein Mehrspielermodus
- ➖ Keine deutschen Texte

Wertung

7

Zwei charmante, spaßige Rhythmus-Spiele. Die Story-Parts sind jedoch recht lasch.

SAKUNA OF RICE AND RUIN

Das Leben als Reisbauer ist nicht leicht, zumindest in Sakuna: Of Rice and Ruin, denn da gilt es, nebenbei allerlei Monster zu besiegen!

In Sakuna gehen wir als Jägerin unseren Pflichten nach, indem wir die Welt um uns herum erforschen und dabei Proviant zusammensammeln. Außerdem erwartet uns nach der Heimkehr ein fruchtbares Reisfeld, das fleißig beackert werden möchte. Wir spielen Göttin Sakuna, die als Tochter eines Kriegsgottes und einer Erntegöttin die charakteristischen Talente beider Elternteile in sich vereint. Sakuna und einige NPCs siedeln auf der Insel der Dämonen, mit der Mission, dem erhöhten Dämonenaufkommen im Reich der Sterblichen auf den Grund zu gehen.

Ab auf die Insel!

Einerseits bewegen wir uns in 2,5-D-Optik durch verschiedene Levels und erledigen neben einigen Quests, die unser Erkundungslevel ansteigen lassen, eine Vielzahl von Gegnern und Bossen. Zur Verfügung stehen uns hierfür mehrere Möglichkeiten, denn wir haben die Wahl zwischen einer einhändigen und einer zweihändigen Waffe sowie einer Art Enterhaken. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, lassen sich Ausrüstungsgegenstände wechseln und verstärken, genauso, wie sich unser Skill-Set anpassen lässt. Vier Skills für Waffenangriffe und noch einmal vier Skills für den Einsatz unseres Gewandes lassen sich hier festlegen. Die Kämpfe sind dynamisch, kombolastig und erfolgen meist gegen mehrere Feinde gleichzeitig. Dennoch könnte all das ein klein wenig geschmeidiger ablaufen. Andererseits widmen wir uns dem erwähnten Reisfeld. Auf unserem kleinen Anwesen bewegen wir uns in 3D umher. Die Qualität des Reis steht im Mittelpunkt, das umfasst Eigenschaften wie Aroma, Härte, Geschmack, Ertrag und Klebrigkeit, welche allesamt je ein Attribut unserer Protagonistin abbilden. Haben wir unseren Fokus beispielsweise auf die Verbesserung des Geschmackes gelegt, erhöht sich damit später zur Ernte unsere Stärke, das Hervorheben der Härte wiederum erhöht die Vitalität. Über das Jahr hinweg widmen wir uns den verschiedenen Anbauphasen. Das Schälen handhaben wir nach eigenem Ermessen, also je nachdem, wie unsere Präferenzen ausschauen – von braunem bis weiß-poliertem Reis ist alles möglich. Diese Prozesse wiederholen sich Jahr für Jahr und dank einer sehr ausführlichen Auswertung unserer Vorgehensweise können wir unser Vorgehen stetig anpassen und optimieren.

Hand in Hand

Unser Level ist an den Reis-Status gekoppelt. Das bedeutet, dass wir nicht durch das Kämpfen und Besiegen unserer Gegner stärker werden, sondern

Neben Kämpfen haben die zahlreichen Levels in Rice and Ruin dem Spieler auch so einige anspruchsvolle Platformer-Einlagen zu bieten.

Die verwöhnte Göttin hat es an sich schon nicht leicht und muss sich nun auch noch mit den diversen Problemen der Sterblichen herumschlagen.

Wir beginnen unsere Vorbereitungen für die Ernte schon im frostigen Winter mit der Auflockerung der Erde.

durch den geglückten Reisanbau. Die Kämpfe bringen dafür Materialien, Zutaten und Bernstein ein. Materialien benötigen wir zum Herstellen neuer Waffen und Kleidungsstücken, den Bernstein zum Verstärken ebendieser. Die gewonnenen Zutaten fließen mitunter in den Dünger unseres Reis ein, werden hauptsächlich aber zum Kochen von Speisen verwendet, die für temporäre Erhöhungen unserer Statuswerte sorgen. Da die Aktivitäten kontrastreicher nicht sein könnten, ist für ausreichend Abwechslung gesorgt. Gleichzeitig stellt der Wechsel eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar, die einem ein gewisses Maß an Organisationstalent abverlangt. Alles möchte nämlich wohlgeplant werden, da Sakunas Tage stetig voranschreiten. Auch die Uhrzeit muss beachtet werden. Gejagt wird, wenn die Sonne scheint, weil sich mit Anbruch der Nacht nicht nur eine kaum zu durchblickende Finsternis über den Dungeon legt, sondern auch Feinde an Stärke gewinnen. Zwar verlangen einige Erkundungs-Quests, dass wir Feinde und Bosse bei Nacht erlegen, aber das wird erst dann möglich, wenn wir über die Ressource Öl zum für unsere Lampe verfügen. Die Zeit verstreicht wie im Nu: Uns bleibt kaum Gelegenheit, um Abschnitte ausgiebig zu erkunden, denn ehe man sich versieht, geht die Sonne auch schon wieder unter. Das sorgt ziemlich schnell für Zeitdruck bei so ziemlich allem, was wir zu erledigen haben. Das schmälert den Spielspaß von Sakuna: Of Rice & Ruin ein wenig, da man sich nur selten voll und ganz einer Sache widmen kann, ohne in Panik zu verfallen, dass man etwas vergessen haben könnte.

Wunderschöne Feldarbeit

Insgesamt überzeugt Sakuna trotz Macken. Technisch haben wir noch weniger auszusetzen: Das Spiel präsentiert sich in einem sanft gezeichneten, Aquarell-artigen Grafikstil, der an den Action-Adventure-Klassiker Okami erinnert. Es ist eine Wohltat für das Auge, frühmorgens aus der Hütte zu treten und zu sehen, wie sich die Morgensonne im Wasser des Reisfeldes spiegelt. Die verschiedenen Charaktere kommen, wie auch die Feinde, sehr abwechslungsreich und durch die Bank niedlich daher. Die Hintergrundmusik weiß zu gefallen, sowohl die ruhigen, als auch die actionreichen Momente werden passend untermalt. Sakuna: Of Rice & Ruin weist eine überraschende Komplexität auf, gerade mit Blick auf das Reis-Management, das für sich alleine stehend schon als Spiel funktionieren könnte. Doch auch der Action-Aspekt kommt nicht zu kurz und überzeugt mit seinen ganz eigenen Mechaniken. Somit erhält man vielseitigen Spielspaß, der lediglich vom nervigen Zeitdruck gedämpft wird.

Christian Volynskij & Lukas Schmid

MEINUNG
Christian Volynskij

Dank Sakuna will ich mein eigenes Reisfeld haben!

Mein Interesse für Sakuna: Of Rice and Ruin war schon geweckt, als ich den ersten Trailer zu Gesicht bekam. Der positive Ersteindruck bestätigte sich glücklicherweise und Sakuna brannte sich als einzigartige Erfahrung in mein Gedächtnis. Unter der durch und durch niedlichen Schale verbirgt sich nämlich ein fordernder und unerwartet komplexer Kern. Dabei könnte der Reisanbau von seinem Tiefgang her schon als eigener Simulationstitel daherkommen. Einfach tolles Spiel, welches aber zumindest grundlegende Sympathie sowohl für strategisches Planen als auch flotte Action voraussetzt.

Infos

Termin:	10. November 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Xseed
Entwickler:	Edelweiss
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einzigartiger Mix aus Action-RPG und Simulation
- ✚ Überraschend komplex
- ✚ Zuckersüße Inszenierung
- ✚ Viele nette Ideen, wie z.B. Gespräche beim Abendessen
- ➖ Echtzeit-Komponente sorgt für Zeitdruck
- ➖ Keine deutschen Texte

Wertung

8

Das Abenteuer der Erntegöttin ist ein fordernder, ungemein charmanter Spaß.

Unser göttliches Gewand erweist sich auch abseits von Kämpfen als essenzielles Werkzeug zum Erreichen entfernter Bereiche.

Während der Kämpfe spielt sich so einiges auf dem Bildschirm ab, doch Kombos helfen, sich effektiv zu wehren.

Schalten Sie Boni für Waffenfertigkeiten frei, indem Sie mit jedem Waffentyp Kills sammeln.

EMPIRE OF SIN

Das Mafia-Strategie-Spiel, das viel verspricht, aber nichts so richtig halten kann.

Empire of Sin ist ein Strategiestitel, der in der goldenen Mafia-Ära spielt, den 1920ern, es versucht Stadt-Management und rundenbasiertes Taktik-Spiel zugleich zu sein. Dahinter steckt ein Wirtschaftssystem, welches auf Alkohol basiert, inklusive jeder Menge Brutalität und einzigartiger Mob-Bosse. Unser Ziel ist klar: Wir wollen die gesamte Stadt übernehmen! Dazu wählen wir einen der Gangster, kommen neu nach Chicago und versuchen, uns an die Spitze der Nahrungskette zu kämpfen.

Die Geschichte und Charaktere

Anfangs wählen wir einen der 14 Gangsterbosse. Diese bringen verschiedene Persönlichkeiten und Fähigkeiten mit sich: Die einen sind versiert im Kampf, andere verhandeln besser, wieder andere können billiger Geschäfte ausbauen. Nachdem wir unseren zukünftigen Leiter der Stadt gewählt haben, geht es direkt los. Und zwar mit Tutorials! Die vielen Erklärtexte erschlagen uns regelrecht. Danach steht uns die Stadt aber endlich offen. Ab jetzt gilt es, Gebäude zu überfallen, die wir uns unter den Nagel reißen, um darin Geschäfte aufzubauen. Wahlweise können wir uns diese auch von anderen Bossen „besorgen“, indem wir jede Menge Blei „investieren“. Zwar gibt es eine Übersicht über die komplette Wirtschaft, sodass wir erkennen, welcher Boss in welchem Bereich mehr Einfluss hat. Jedoch ist am Ende des Tages nur wichtig, wie viel Einkommen uns zur Verfügung steht. Allzu ausufernde Kontrolle können wir uns also größtenteils sparen. Durch unsere Taten werden natürlich die anderen Gangster auf uns aufmerksam, woraufhin sie uns zu Gesprächen einladen. Die Verhandlungen könnten eigentlich anspruchsvoll sein, doch das Ziel des Spiels ist sowieso, alleiniger Herrscher von Chicago zu sein. In der Theorie hält das Verhandlungssystem viel Potenzial bereit, in der Praxis wird dieses aber kaum ausgeschöpft. Einen Pakt zu schmieden, ergibt auch deswegen wenig Sinn, da wir in den Verhandlungen stets so wenige Ressourcen von den anderen Fraktionen angeboten bekommen, dass wir deutlich mehr Geld und Einfluss erhalten, wenn wir einfach deren Läden mit Gewalt übernehmen. Noch dazu sind die Gespräche unglaublich eintönig. Die Charaktere werden nicht ausreichend in Szene gesetzt und nach einem oder zwei Gesprächen gibt es nur noch Standarddialoge. Außerdem ist stets offensichtlich, welche Option zu welchem Ergebnis führt. Nach einiger Zeit treffen wir auch zufällige Charaktere oder bekommen Nachrichten überbracht. Das eröffnet uns oft Wege zu Nebenquests. Die geringen Einkünfte, die wir durch diese Missionen bekommen, sind jedoch nicht der Rede wert. Zudem werden hier keinerlei interessante Geschichten erzählt, es handelt sich im besten Fall um Auftragsmorde.

Wir kämpfen uns nicht nur durch gegnerische Gangs, sondern auch durch haufenweise Menüs, Statistiken und selbst nach Stunden immer noch Tutorialtexte.

Auch mit Gesten wird in den Gesprächen gedroht, diese sind jedoch oft so überzogen, dass wir nur darüber lachen konnten. Hier gibt's 'ne ordentliche Schelle.

Eindringen, abschlachten, übernehmen!

Da wir hauptsächlich von Überfall zu Überfall wandern, sollten diese Momente also Spaß bereiten. Und immerhin, das tun sie, zumindest teilweise. Gekämpft wird taktisch und mit offensichtlichem XCOM-Einfluss in Gebäuden oder auf den Straßen Chicagos. In den rundenbasierten Kämpfen können wir uns in Deckung oder Halbdeckung hinter Gegenstände begeben und sehen, mit welcher prozentualen Wahrscheinlichkeit Gegner uns treffen können. Die Waffenarten lassen ein wenig taktische Tiefe zu: Charaktere mit Schrotflinte nach vorne, Jäger mit Gewehr bleiben hinten. Die Balance ist weitestgehend gut gelungen, wäre da nicht das Problem mit den übermächtigen Gangsterbossen, die stets Teil unseres Teams sind. Diese haben gefühlt unendlich Lebenspunkte, dazu sehr gute Werte und zu allem Überfluss eine Boss-Fähigkeit, die in den meisten Fällen viel zu stark ausfällt. So kann man besetzte Häuser mit fünf bis zehn Feinden oft schon zu dritt ohne größere Probleme einnehmen. Die einzige Hürde sind Gegner, die explosive Items mit sich tragen. Granaten und Co. können zielgenau über die komplette Karte geworfen werden, treffen immer und richten in einem großen Umfeld sehr viel Schaden an. Da wir aber nicht einsehen können, ob Gegner Sprengstoff bei sich haben, kann ein Kampf sehr schnell unfair wirken. Allgemein gibt es keine Möglichkeit zu sehen, über welche Fähigkeiten und Items die befeindeten Gangmitglieder verfügen. So lässt sich nie jede Variable des taktischen Kampfes berücksichtigen. Das Vorbereiten der Gruppe wäre jedoch spaßiger, wenn es etwas mehr Herausforderung gäbe. Selbst auf höheren Schwierigkeitsgraden ist es meistens kein Problem, Gegner ohne Nachdenken zu dezimieren. Die viel zu langen Kampfanimationen helfen ebenso wenig dabei, die Motivation und den Spielspaß zu steigern, und auch die Züge der Gegner lassen sich weder beschleunigen noch überspringen.

Als kleines Gimmick gibt es ein System, das uns erlaubt zu sehen, wie die Mitglieder unseres Teams zueinander stehen, also ob sie sich mögen oder eher verfeindet sind. Dies hat aber in den wenigsten Fällen Auswirkungen auf die Taktik. Einheiten, die einander spinnefeind sind, können nicht zusammen agieren, über solche Spielereien geht das System aber nicht hinaus. Außer Balancing-Problemen gibt es auch massive Schwierigkeiten bezüglich der Gegner-KI. Oft laufen Feinde direkt in die Schussbahn, statt Deckung zu suchen. Auch das Deckungssystem wirkt manchmal willkürlich. Unser Verbündeter steht auf der anderen Seite einer Straßenlaterne, hinter der sich ein Widersacher befindet? Das sind dann logischerweise nur 30% Trefferwahrscheinlichkeit, trotz völlig freier Schussbahn. Zu alledem gesellt sich das ausgeprägte Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben. Wir finden uns immer auf gleich aussehenden Straßen und in identischen Gebäuden wieder. Keine Kampfumgebung wirkt speziell oder sticht irgendwie heraus. Eine nette Überraschung sind lediglich Polizisten, die bei Gang-Kriegen auf der Straße ab und zu hinzustoßen und ihrerseits in den Kampf einsteigen. Diese sind jedoch so schwach, dass wir sie ohne jegliche Probleme besiegen können. Die Polizei kann theoretisch auch Razzien in unseren Läden veranstalten, dies ist uns jedoch selbst bei stundenlangem Gefahrenlevel von 80% nicht einmal passiert. Weil es der Kritik noch nicht genug ist, wollen wir uns auch noch über die unnötig verschachtelten Menüs beschweren. In den ersten Spielstunden wird man von der schieren Masse an Optionen geradezu erschlagen.

Es hätte so schön sein können

Immerhin, Empire of Sin verfügt über einen wirklich gelungenen Soundtrack. Egal, ob wir uns in hektischen Kämpfen befinden, Gespräche führen oder nur im Hauptmenü herumklicken, wir werden stets von passender Jazz-Musik begleitet und die Waffen hören sich wuchtig und befriedigend an. Die Synchronsprecher hingegen liefern qualitativ schwankende Arbeit ab. Manche Figuren wurden passend vertont, bei anderen wirkt es, als hätte man auf Herrn Müller aus der Buchhaltung zurückgegriffen.

Wenigstens sieht das 1920er-Chicago sehr überzeugend aus, von der Kleidung der Charaktere bis hin zu den atmosphärisch gestalteten und beleuchteten Straßen Chicagos. Diese wenigen, positiven Aspekte stehen aber leider den vielen negativen Punkten gegenüber. Empire of Sin ist ein ambitioniertes Werk, scheitert schlussendlich aber an viel zu vielen Fronten. Wer auf das Mafia-Flair verzichten kann und Strategie-Gameplay will, greift besser zur XCOM 2 Collection auf der Nintendo Switch.

Yannik Cunha, Philipp Sattler & Lukas Schmid

MEINUNG
Yannik Cunha

Ich wünschte, Empire of Sin hätte mich nicht so massiv enttäuscht.

Das Spiel hat sehr viel versprochen, auf das ich unglaublich viel Lust hatte. Die Stadt managen, mit anderen Bossen verhandeln, Pakte schließen und immer das komplexe Wirtschaftssystem im Auge behalten. Im Endeffekt habe ich mich aber so gefühlt, als würde ich nur von Lokal zu Lokal rennen, alles abschlachten und zwischendurch ein bisschen Zeit im Menü verschwenden. Leider greifen die einzelnen Zahnräder nicht ineinander. Und sie drehen sich auch nicht unbedingt reibungslos. Schade eigentlich, Empire of Sin hätte mit mehr Zeit wirklich ein echter Hit werden können.

Infos

Termin:	01. Dezember 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	Paradox Interactive
Entwickler:	Romero Games
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Viele verschiedene Bosse
- ✚ Spaßiges Kampfsystem
- ✚ Wunderbare Jazz-Musik
- ✚ Überzeugende Spielwelt
- ➖ Unbedeutende Verhandlungen
- ➖ Polizei ist zu schwach
- ➖ Geschäfte auszubauen bereitet kaum Spaß
- ➖ Immer gleiche Kampfgebiete
- ➖ Eigener Boss ist zu stark
- ➖ Zu wenig in Szene gesetzte Charaktere
- ➖ Kämpfe sind sehr einfach
- ➖ Fehlende Informationen im Kampf
- ➖ Teilweise unfaire Elemente

Wertung

5

Viele gute Ideen und Systeme, die jedoch nicht zuende gedacht wurden

Ein perfektes Beispiel: Unsere Einheit steht direkt vor einem Gegner, der sich nirgends versteckt, jedoch haben wird nur 30% Trefferwahrscheinlichkeit.

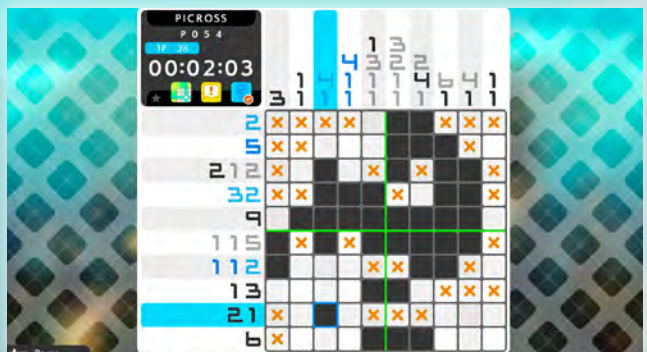
Gelbe Schilde zeigen Punkte, an denen wir uns mäßig gut verstecken können, grüne Schilde hingegen zeigen eine volle, sichere Deckung an.

Sag mir eine Zahl, und ich sag dir, was du bist – die Antwort: der fünfte Teil der beliebten Knobelreihe für Switch. Es darf wieder gezählt werden, um hübsche, blockige Bilder zu erschaffen!

Nintendo und Picross, diese Kombination geht weiter zurück, als wohl viele Fans des Mario-Konzerns wissen. 1995 erschien für den Game Boy Mario's Picross. Der italienische Klempner war in dem Spiel zwar kaum präsent und diente vor allem dazu, durch seine Popularität die Verkaufszahlen nach oben zu treiben, aber schon damals war die Zahlenrästelei ein Erfolg, vor allem im Enstehungsland Japan. Schon beim Erstling als Entwickler mit dabei: das Studio Jupiter, welches mit dem Titel eine erfolgreiche Nische für sich eroberte. Nippon-exklusiv folgten Mario's Picross 2, erneut für den Game Boy, und Mario's Super Picross für das Super Famicom. Es kamen einige weitere Super-Famicom-Spin-offs mit diversen Nintendo-Skins, etwa zu Zelda, Donkey Kong und Star Fox raus, bevor es nach einer längeren Rätsel-Pause 2007 mit Picross DS wieder international wurde. Der DS-Titel erschien weltweit und war so beliebt, dass Jupiter seitdem aus dem Entwickeln neuer Teile kaum noch herauskommt. Es folgten bis heute unter dem Namen Picross e neun Spiele für den Nintendo 3DS, jeweils eine experimentelle, aber gelungene 3D-Variante für Nintendo DS und Nintendo 3DS und fünf Knobeleien für die Nintendo Switch. Ja, und dieser fünfte Teil für Nintendos aktuelle Konsole ist frisch erschienen, bringt erneut richtig viel Umfang und einige kleine Verbesserungen mit sich und dürfte Rätelfreunde erneut zur Verzückung bringen.

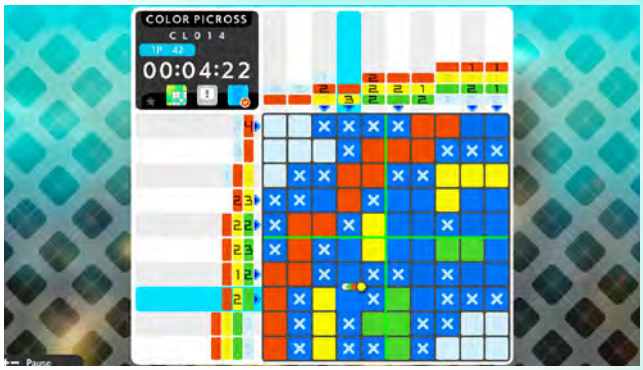
Bildhübsche Zahlenspiele

Doch wie funktioniert Picross eigentlich? Bei den ursprünglich unter dem Begriff Nonogrammen bekannten Knobeleien werden wir in der Standard-Variante mit einem Raster voller leerer Kästchen konfrontiert. Am Rand der einzelnen Spalten und Zeilen sehen wir in Reihen angeordnete Zahlen. Die sagen uns, wie viele der Kästchen in der jeweiligen Spalte gefüllt werden müssen, nicht aber, wie viel Platz dazwischen freibleibt. Als Beispiel: Wir haben eine Zeile mit 15 Kästchen vor uns. Am Rand stehen die Zahlen 4, 3 und 3. Also wissen wir, dass in dieser Reihenfolge Kästchen gefüllt werden müssen, Aber eben noch nicht, an welcher Position genau. Also zählen wir, füllen einzelne Kästchen aus, von denen wir wissen, dass sie definitiv richtig sind, gleichen Zeilen und Spalten ab und arbeiten uns auf diese Weise nach und nach vor, bis wir alle korrekten Felder gefüllt und optional alle leeren Felder mit Kreuzchen markiert haben. Nach und nach lernt man die nötige Logik, diverse Tricks und Standard-Anordnungen kennen, die einem dabei helfen, ohne Fehler und immer schneller zu knobeln. Als Belohnung gibt's stets ein blockiges Bild, welches sich offenbart, sobald alle Kästchen richtig gefüllt wurden. Klar, das ist langsam, bei richtig kniffligen Kopfnüssen manchmal mühselig und definitiv nicht nach jedermanns Geschmack. Jedoch, wer sich auf Picross einlässt, dem kann es schnell passieren, dass er den Zahlenrätseleien heillos verfällt, denn der Suchtfaktor ist ganz gewaltig, frei nach dem Motto „nur noch ein Rätsel, danach geh ich aber wirklich ins Bett!".



Je nach Vorerfahrung mit Knobeleien kann man das Spiel schwerer oder einfacher machen, etwa dank einer optionalen Anzeige, sobald man einen Fehler begeht.

Im Modus Mega Picross laufen die Angaben für die zu füllenden Felder anstatt über eine über zwei Felder, wodurch für den Erfolg völlig andere Strategien notwendig sind.

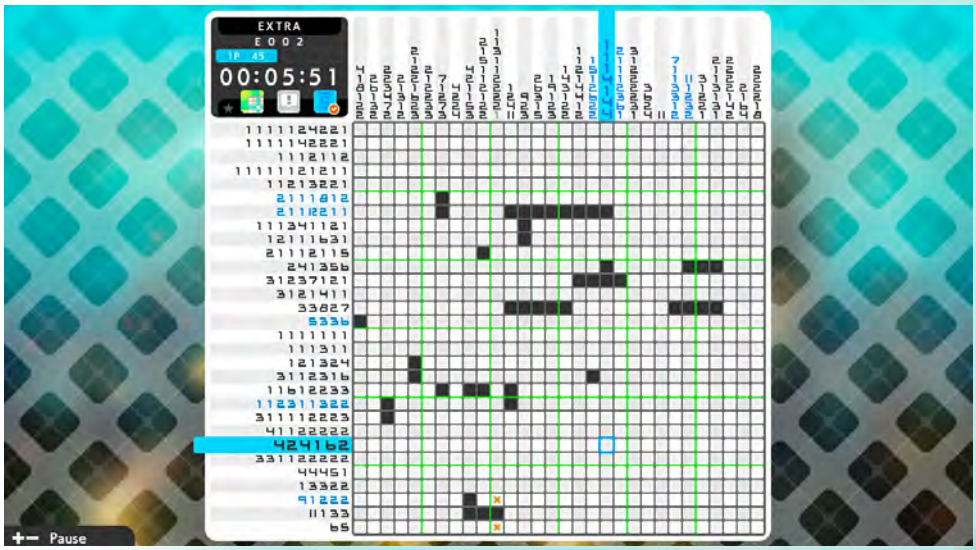


Beim Farb-Picross müssen die Kästchen nicht nur gefüllt werden, es gilt auch, die richtige Koloration zu wählen, was den Anspruch noch ein bisschen erhöht.

Im Standard-Modus schaltet mal spezielle Picross für den Modus Clip Picross frei, in dem viele kleine Bilder zusammen am Ende ein großes Gemälde ergeben.

Die vielen Arten des Picross

Was die Picross-S-Reihe auszeichnet, ist seit jeher die famose Bedienbarkeit, dank der man mittels Tasten und Steuerkreuz und sinnvollen Shortcuts flink über das Raster zischt; trotzdem ist es schade, dass es keinen optionalen Touchscreen-Modus gibt, die Eingabemethode, die in Picross e zur Verfügung stand. Völlig neue Inhalte im Vergleich zu Picross S4 sind nicht an Bord, dafür aber einige nette Komfortanpassungen, die einen die Steuerung und Anzeigeoptionen weiter individualisieren lassen. Was an Rätseln drin steckt, ist wieder einmal gewaltig! Wer will, kann viele dutzende Stunden in die fast 500 Picross investieren. Neben der soeben erläuterten Standard-Variante warten die noch anspruchsvolleren Mega Picross auf uns. Die funktionieren nach demselben Prinzip, allerdings laufen einige der angegebenen Zahlen anstatt über eine über zwei Zeilen respektive Spalten. Dadurch ergibt sich eine völlig neue Logik, diese Kopfnüsse haben teilweise ganz andere Voraussetzungen als die Standardrätsel. Tendenziell ebenfalls anspruchsvoller ist Color Picross, welches seit Picross S3 mit an Bord ist. Das Vorgehen entspricht dem der Originalvariante, allerdings ist es zusätzlich vonnöten, die einzelnen Kästchenblöcke auch noch mit dem richtigen Ton aus einer Auswahl an Farben zu kolorieren. Bei Clip Picross lösen wir spezielle, im normalen Modus freigeschaltete teils winzige Bilder, die am Ende alle zusammen ein gewaltiges Gemälde ergeben. Im Modus Extra zu guter Letzt wartet ein echtes Schmankerl auf Rätselfreunde: Eine Handvoll absolut gigantischer Rätsel im Ausmaß 40 mal 30. Der Haken: Um diese spielen zu können, ist es notwendig, Spielstände der anderen Picross-S-Titel auf der Switch gespeichert zu haben, jeder Speicherstand schaltet andere Rätsel frei. Das war auch bei den bisherigen Spielen der Reihe so, ist aber trotzdem nicht die feine Art, da man sich gezwungen fühlt, für den vollen Umfang nicht nur eines, sondern gleich mehrere weitere Rätselpakete um jeweils gar nicht mal so günstige 10 Euro zu erstehen. Wirklich teuer kann die Entwicklung der Titel nicht sein, erscheinen sie doch mit großer Regelmäßigkeit und sind technisch und was die Präsentation angeht wirklich ungemein simpel gehalten. Trotzdem: Picross S5 ist wieder mal ein wirklich ungemein gelungener Knobelspaß, der auf dem Fernseher genauso viel Laune bereitet wie in fünf Minuten in der U-Bahn. Dank einiger Anpassungen und umfangreicher Tutorials ist's zudem sehr einsteigerfreundlich. Wir sprechen aber eine Warnung aus: Wer einmal mit Picross angefangen hat, wird danach möglicherweise nie wieder damit aufhören können! **Lukas Schmid**



Spannend wird's bei den richtig großen Picross-Rätseln, vor allem, wenn man ohne Hilfsoptionen spielt. Bloß keinen Fehler machen!

MEINUNG
Lukas Schmid

Seit meinem erstes Picross-Rätsel bin ich süchtig, und S5 ist die notwendige nächste Dosis.

Groß beworben wird es stets nicht, wenn ein neuer Teil der Picross-S-Reihe auf der Nintendo Switch aufschlägt, meistens ist der jeweils neue Teil einfach auf einmal da. So habe ich tatsächlich übersehen, dass Picross S 4 schon vor einiger Zeit erschienen ist. Umso besser für mich, so habe ich damit und mit dem neuen Picross S5 gleich zwei Knobler, in denen ich wieder viele Stunden lang versinken kann! Picross-Rätsel, oder Nonogramme, wie sie ursprünglich hießen, treffen einfach genau meinen Geschmack: einfach zu lernen, schwierig zu meistern, wenn man nicht alle Tricks und Kniffe im Kopf hat, und dank verschiedener Varianten auch noch schön abwechslungsreich. So gut wie die Jungs und Mädels vom Entwicklungsstudio Jupiter bekommt keiner die Kopfnüsse hin, die komfortable Bedienbarkeit mit Steuerkreuz und Tasten ist einfach unerreicht – auch, wenn ich mir jetzt doch langsam mal Touchscreen-Unterstützung wünschen würde, wie sie bei den Vorgängern auf dem 3DS Standard war. Aber sei's drum, auch so kann ich einfach nicht von den Zahlenrätseln lassen!

Infos

Termin:	26. November 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Jupiter
Entwickler:	Jupiter
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 10 Euro

Pro & Contra

- ✚ Wieder mal famoser Rätselspaß
- ✚ Gewaltiger Umfang
- ✚ Vier verschiedene Picross-Arten
- ✚ Sinnvolle neue Komfortfunktionen
- ➖ Einige Inhalte hinter Schranke
- ➖ Nach wie vor keine Touch-Steuerung

Wertung

8

Macht nicht viel anders, ist aber wieder mal ein famoser Knobelspaß für viele Stunden

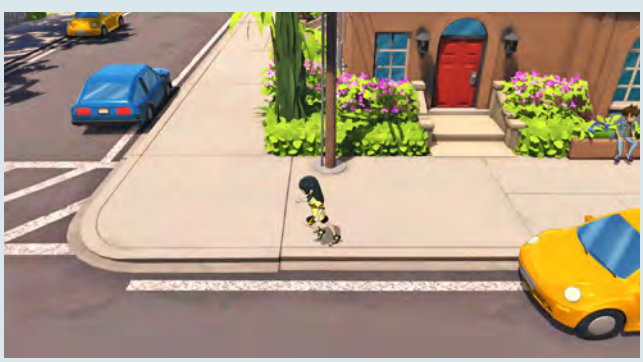
BAKUGAN: CHAMPIONS OF VESTROIA

Riesiger Reinfall oder für Fans doch eine Empfehlung wert?

Champions of Vestroia, das Switch-exklusive Spiel zur Anime-Serie Bakugan, ließ in internationalen Tests ganz schön Federn. Aber ist der Titel wirklich so schlecht, wie alle sagen? Wir haben uns mal angesehen, ob es nicht vielleicht doch einen Blick für Serien- und Genre-Fans wert ist. Zunächst aber eine kurze Erklärung zum Ausgangsmaterial: Bakugan ist eine Anime-Serie, die für Vermarktung spezieller Spielzeuge entworfen wurde – also so ähnlich wie einst He-Man. Die Verknüpfung von Merchandise und Trickserie ist inzwischen vor allem in Japan gang und gäbe, man denke nur an Yu-gi-Oh! oder den großen Konkurrenten Pokémon. In Fernost wurde die erste von bislang vier Staffeln Bakugan 2007 im Fernsehen ausgestrahlt.

Euer eigener Bakugan

Nun aber zum Spiel: Als Junge oder Mädchen stolpert ihr zu Beginn des Abenteuers über euren eigenen Bakugan, den ihr euch aus fünf Kandidaten aussuchen könnt – Professor Eich lässt grüßen. Die intelligenten, außerirdischen Lebensformen werden in der Welt von Bakugan in einer Mischung aus rundenbasierten und Echzeit-Kämpfen eingesetzt. Wie üblich spielen Elementarschwächen und -Vorteile eine wichtige Rolle. In eurem Team befinden sich bis zu drei Bakugan, die jeweils vier Fähigkeiten besitzen: Um diese zu aktivieren, müsst ihr aktiv auf dem Spielfeld erscheinende Power-Items aufheben. Euer Gegner tut es euch gleich, schnappt ihm also so schnell wie möglich die Gegenstände weg. Habt ihr genug Ener-



Die Spielwelt wirkt einladend und bunt, ist aber auch sehr leer und kaum interaktiv. Eure Karte zeigt euch Ziele der Hauptquests automatisch an.

Die Story ist belanglos, die Charaktermodelle sehen arg merkwürdig aus. Die beste Figur im Spiel machen auf jeden Fall die Bakugan-Kreaturen.

Während im Hintergrund die Monster warten, bis ihr den Angriffsbefehl erteilt, sammelt ihr im Vordergrund Energie ein.

gie gesammelt, setzt ihr mit den Richtungstasten den gewünschten Angriff ein (es gibt auch Moves, die euch einen Vorteil oder dem Feind einen Malus verpassen). Nach der Attacke müsst ihr selbst mit ausreichenden Energievorräten eine Abkühlzeit abwarten, sodass man dazu angehalten wird, nicht immer den gleichen Angriff zu entfesseln, sondern durchzuwechseln. Wie üblich im Monsterduell-Genre sammeln eure Bakugan Erfahrung, steigen dadurch im Level auf und werden stärker. Das Aufheben der Power-Items während der Kämpfe ist im Grunde eine nette Idee, praktisch ziehen sich die Auseinandersetzungen so aber schrecklich in die Länge, insbesondere, wenn die Gegner ständig ihren Bakugan wechseln und ihr dann auch dazu gezwungen seid, weil euer Monster-Typ sonst einen Nachteil hat. Dann müsst ihr nämlich wieder von Neuem Energie sammeln. Trotz aller Taktikoptionen gewinnt im Zweifelsfall derjenige, der schneller die zufällig erscheinenden Power-Platten eingesammelt hat. Ärgerlich auch, dass mühsam zusammengesparte Attacken verpuffen, wenn ihr euren Move beinahe gleichzeitig mit eurem Feind einsetzt. Dessen Animation überschreibt in Folge eure, und ihr landet weder einen Treffer, noch erhaltet ihr die eingesetzte Energie zurück. Im Vergleich zu den Pokémon sehen die Bakugan martialischer aus, sind recht detailliert und zum Großteil ansprechend gestaltet. Dafür gibt es aber weniger verschiedene Monster als bei der Konkurrenz.

Abenteuer im Kaff

Neben den Kämpfen vertreibt ihr euch die Zeit beim Erkunden einer freundlichen, aber auch sehr austauschbaren und langweiligen Spielwelt Marke Kleinstadt in Amerika. Es gibt viele klassische Sammle-dies-Aufgaben und Botenjunge-Aufträge, was durch die langen Laufwege und die ständigen Ladezeiten noch spaßbefreiter ausfällt als üblich. Optisch sind die Modelle der Bakugan der Lichtblick, ansonsten erinnert Champions of Vestroia stellenweise an Handy-Spiele: es ruckelt, die Animationen sind bestenfalls rudimentär, die menschlichen Figuren wenig ansprechend gestaltet. Die hölzernen Zwischensequenzen wirken, als hätten die Animatoren komplett gestreikt. Insgesamt hinterlässt Bakugan somit trotz netter Ansätze den Eindruck, dass man hier mit sehr wenig Leidenschaft, Zeit und Geld an die Arbeit ging. Übrigens sind die Macher alles andere als unbekannt: WayForward zeichnet zum Beispiel für die hochgelobte Shantae-Serie verantwortlich. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Keine Vollkatastrophe, aber auch wirklich kein Spiel, das man haben muss

Selten habe ich so hässliches Charakterdesign gesehen wie in Bakugan: Champions of Vestroia. Erinnert mich frappierend an dieses unsäglichen „How to draw Manga"-Zeichenbücher von Christopher Hart (einfach mal googeln). Beim allerersten Kampf war ich noch recht angetan von dem Konzept, aktiv das Energiegedöns auf dem Boden aufheben zu müssen. Schon beim zweiten Duell aber empfand ich es als nervig, was für den Rest des Abenteuers nichts Gutes verhieß. Bakugan ist auf jeden Fall die nicht die zweite, sondern eher die dritte oder vierte Wahl nach einem Pokémon, aber unspielbar ist es natürlich auch nicht, das muss ich noch mal festhalten. Jüngere Semester haben unter Umständen eine höhere Toleranzschwelle für das endlose Herumlatschen in der Welt, um Nebenfigur X einen Gefallen zu tun und Fußbälle einzusammeln. Und als riesiger Fan der Anime-Vorlage kann man vermutlich noch einen Punkt auf die Wertung draufrechnen.

Infos

Termin:	05. November 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Warner Brothers
Entwickler:	WayForward
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

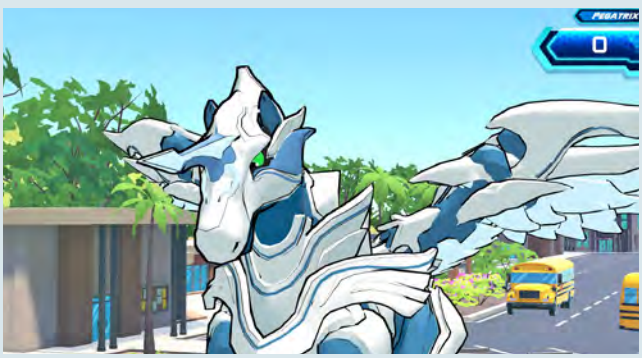
- Einige cool gestaltete Monster
- Farbenfrohe Umgebungen
- Kämpfe ziehen sich in die Länge
- Abstoßendes Charakterdesign der Menschen
- Ruckelt oft, lange und häufige Ladezeiten
- Jede Menge langweilige Nebenquests
- Öde Story
- Zwischensequenzen wirken unfertig

Wertung

5

Uninspiriertes Monsterkampf-RPG mit technischen Makeln und viel Grind

Die Attacken, Schwächen, Stärken und Werte eurer Bakugan seht ihr im Team-Bereich. Neue Angriffe kauft ihr durch in Kämpfen verdientes Geld.



Zwar ist die Gestaltung der Monster ganz ansprechend, bei Angriffen sind sie jedoch kaum animiert, anders als etwa bei der Konkurrenz Pokémon.

MORBID THE SEVEN ACOLYTES

Morbid mag zwar einen schönen, pixeligen Stil haben, doch das, was man sieht, ist nichts für schwache Nerven. Hat das Souls-like mehr zu bieten als morbide Faszination?

Mit Morbid: The Seven Acolytes bringt Entwickler Still Running sein erstes Souls-like auf den Markt. In der wunderhässlichen Spielwelt steuern wir eine namenlose Frau mit weißgrauem Haar, die anfangs lediglich ein Schwert mit sich führt. Nur unter dem Titel „Striver“ sind wir allgemein bekannt. Allein an einem Strand an Land gespült, fangen wir an, uns durch die trost- und vor allem gnadenlose Welt zu kämpfen. Unsere Aufgabe klingt simpel, ist aber schwierig zu bewältigen: Wir sollen die namensgebenden sieben Akolythen niederstrecken. Mehr zu der Welt können wir uns in einer Galerie oder in Item-Beschreibungen durchlesen, dies ist jedoch optional. Somit können wir die Story, so wir wollen, auch einfach ignorieren.

Widerlich statt wieder nicht

Die Spielwelt von Morbid ist unglaublich hässlich. Jedoch: Genau das will sie auch sein, was sie paradoxerweise schön erscheinen lässt. Durch den passenden Pixelstil und die Detailverliebtheit ist die Umgebung sehr ansehnlich, wird gleichzeitig jedoch stets von einem Schleier des Ekel umhüllt. Durch die vielen Details kommen jedoch auch Probleme auf. Oftmals ist nicht klar erkennbar, wohin wir uns nun bewegen können, da sich Hintergrund und begehbare Welt bisweilen kaum unterscheiden. Zudem verirren wir uns oft in den einzelnen Abschnitten, da sie sich innerhalb eines Areals sehr ähneln. So stellen uns immer mal wieder die Frage, ob wir an einem Punkt schon waren. Dass wir über keine Karte verfügen, hilft dabei auch nicht. Die uns feindlich gesinnten Bewohner der Welt, die mindestens ebenso abstoßend aussehen wie die Umgebung, machen uns das Leben schwer: Ob sich uns nun verrottete Tiere oder mit Worten nicht zu beschreibende Kreaturen, bestehend aus Gedärmen und Menschenteilen entgegenstellen – nichts davon ist ein angenehmer Anblick. Doch auch hier: Wer Ekel mag, der wird sich

Viele Menschen der Spielwelt sind Alkoholiker geworden, da sie die Realität nicht mehr ertrugen. Das heißt aber nicht, dass es keinen Humor im Spiel gibt.

So sehen wir die Welt, wenn wir unseren Verstand verlieren sollten. Die Sicht ist etwas eingeschränkt, während uns ein Gegner in Form eines Albtraums verfolgt.

über die sehr gelungene Umsetzung freuen. Die Atmosphäre wird zudem von der Hintergrundmusik gut untermalt. Ob wir zu trüben Tönen durch einen bedrückenden Wald streifen oder in einer pompösen Kirche gegen einen Boss antreten, die Klänge passen stets wie die Faust aufs entzündete Auge. Uns freundlich gesinnt, aber nicht minder widerlich sind die NPCs, auf die wir treffen. Sie sind nahezu alle verzweifelt und haben mit sich und der Welt abgeschlossen.

Blutige Angelegenheit

Nicht so wir, wir setzen uns freilich zur Wehr! Das Kampsystem hat klar die Souls-Reihe als Vorbild. Wir müssen Gegner analysieren und abwägen, wann wir angreifen, ausweichen oder parieren, falls wir mutig sind. Dabei sollten wir stets auf unsere Ausdauer achten, die durch jede Aktion verbraucht wird. Als kleines Extra verfügen wir noch über Schusswaffen mit limitierter Munition. Sie kommen hauptsächlich zu Anwendung, um mit nervigen Blutfliegen kurzen Prozess zu machen. Wir laufen sehr langsam, unsere Angriffsanimationen benötigen ebenfalls ihre Zeit und Gegner reagieren rasch. Die Kombination aus all dem führt dazu, dass die Kämpfe meist folgendermaßen ablaufen: Wir landen einen Treffer, führen eine eine Ausweichrolle aus und wiederholen das Ganze, bis der Gegner ins Gras beißt. Mit dieser Taktik lassen sich fast alle Gegner und Bosse ausschalten, also achten wir bei der Wahl unserer Waffe fast ausschließlich auf den Angriffswert. Schade! Noch dazu können wir nur nach links und rechts zuschlagen. Diese Entscheidung irritiert und ergibt wenig Sinn. Das gilt auch für die Elementarschäden: Durch Runen können wir unsere Waffen entsprechend aufwerten, die Effekte werden jedoch nicht erklärt – da hilft nur Ausprobieren, und selbst das führt nicht immer zu endgültigen Antworten. Genauso wenig wissen wir, was Werte wie „Gesundheitsverschlechterung“ anrichten. Eine Erklärung hätte niemandem geschadet, und das nicht nur an dieser Stelle, denn Morbid verfügt auch über einen Belastungslevel: Werden wir von speziellen Attacken zu oft getroffen, verlieren wir den Verstand. Dies hat Auswirkungen auf unsere Angriffskraft und Verteidigung. Welche? Auch dies wird nicht erklärt. Was aber feststeht: Wenn wir uns verrückt machen lassen, stehen erledigte Gegner als Albträume wieder auf und wir müssen sie in abgeschwächter Form erneut besiegen. Um gegen die vielen verschiedenen Feinde anzukommen, gibt es ein Heiltranksystem, das jenem aus Dark Souls 2 ähnelt. Anfangs sind wir lediglich im Besitz eines „Steins von Dibrom“, der unsere Lebensenergie auflädt. Mit der Zeit finden wir immer mehr dieser Heilsteine. Um uns zu stärken, greifen wir auf ein einzigartiges Levelsystem zu. Wenn wir, wie von den meisten Spielen gewohnt, genug Erfahrung sammeln, steigen wir im Level auf. Um jedoch auch tatsächlich stärker zu werden, müssen wir uns für verschiedene Segen entscheiden, die wir in der Spielwelt finden. Von diesen lassen sich einige ausrüsten und durch Aufleveln verstärken. So müssen wir abwägen, welche Segen wir verwenden und wo wir unsere hart verdienten Skillpunkte investieren.

Einer der Schauplätze von Morbid: Der Kessel sieht ein ohnehin schon gruselig aus, mit dem Wissen, dass hier Kannibalen hausen, wird’s aber noch unangenehmer.

Hart, auf mehreren Ebenen

Wie fast jedes Spiel des Souls-like-Genres ist auch Morbid keine einfache Sache. Wer nie einen Titel dieser Art angefasst hat, wird anfangs schnell an seine Grenzen stoßen. In Kombination mit der krassen Gewalt- und Ekeldarstellung dürfte das definitiv nicht jedermanns Sache sein. Wer damit kein Problem und sich an der Erfolgsformel Dark Souls noch nicht sattgespielt hat, bekommt trotz diverser Makel eine solide Erfahrung geliefert. **Yannik Cunha & Lukas Schmid**

Die Akolythen sind alle sehr unterschiedlich gestaltet. Zudem verfügen sie allesamt über einzigartige Angriffe.

MEINUNG
Yannik Cunha

Morbid ist ein schrecklich-schönes Souls-Like mit ganz eigenen Qualitäten.

Bevor ich anfing, Morbid zu testen, hatte ich keine Ahnung, was mich erwarten würde. Aus dem Spiel heraus gehe ich mit gemischten Gefühlen: Ich schätze den Mut zur düsteren Atmosphäre und freue mich immer über solche dunklen Settings. Jenes von Morbid ist auch durchaus gut umgesetzt und bietet einige schaurige, kreative Ideen. Jedoch gibt es vom Balancing über das eintönige Leveldesign bis hin zu den fehlenden Erklärungen einige klare Schwachstellen. Mit ein paar Patches könnte jedoch ein Großteil der Probleme behoben werden. Besonders die mangelnde Waffenvielfalt ist ärgerlich, es ergibt einfach keinen Sinn ergibt, eine der schnelleren Waffen mit weniger Reichweite zu wählen. Dadurch geht auch sehr viel Wiederspielwert verloren, da man direkt merkt, wie die Kämpfe ausgelegt sind und man sich dementsprechend anpasst. Trotzdem hatte ich mit dem Titel eine spaßige Zeit, ein zweites Mal werde ich ihn aber höchstwahrscheinlich nicht spielen.

Infos

Termin:	03. Dezember 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Merge Games
Entwickler:	Still Running
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Preis:	ca. 25 Euro

Pro & Contra

- ✚ Schöne Spielwelt
- ✚ Mut zum Ekel
- ✚ Schaurige Atmosphäre
- ✚ Kreatives Gegnerdesign
- ➖ Verwirrende Levelstrukturen
- ➖ Schlechtes Balancing
- ➖ Wenige bis keine Erklärungen
- ➖ Kein Wiederspielwert

Wertung

7

Eine gute Überbrückung für alle, die auf einen neuen From-Software-Titel warten

ポンプ PONPU

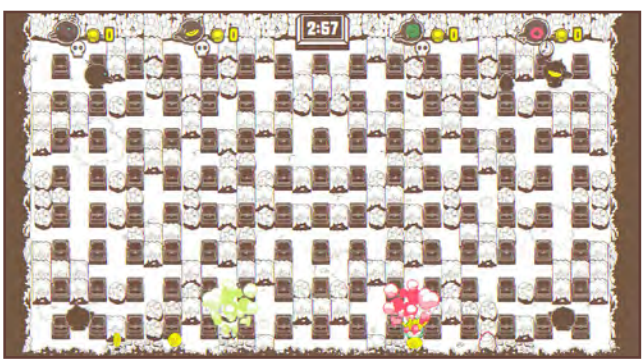
Eine Indie-Hommage an Bomberman: Ob wir mit Ponpu den erhofften Bombenspaß hatten oder uns am liebsten selbst in die Luft gejagt hätten, erfahrt ihr in unserem Test!

Man nehme das Gameplay von Bomberman, die Atmosphäre eines Binding of Isaac und ganz viel Ente. So oder so ähnlich könnte die Formel lauten, wenn es um das Action-Adventure namens Ponpu geht. Ist der Bombenspaß damit quasi vorprogrammiert?

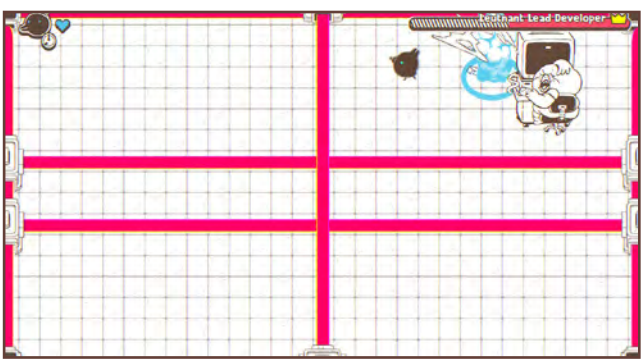
The Binding of Bomberman

Als Vorbild für die Spielemechanik hat sich Ponpu am Maze-Actionspiel Bomberman orientiert. Beim Gameplay und seiner Atmosphäre hat man sich wiederum vom Rogue-like The Binding of Isaac inspirieren lassen. Herausgekommen ist eine bombenlegende Ente, die sich ganz alleine dem Entengott entgegenstellt, um ihn an der Neuordnung des Universums zu hindern. Bevor wir uns dieser Rettungsmission stellen, wählen wir einen von vier Ponpus aus, die sich alle voneinander unterscheiden und einen jeweils anderen Farbakzent aufweisen. Für die Rettung des Universums stehen den Ponpus lediglich Eierbomben und eine von zwei speziellen Eierbomben zur Verfügung. Bei den speziellen Bomben handelt es sich um das Bohr-Ei, welches wie eine Mine funktioniert, und das Fernzünder-Ei. Außerdem besitzen wir einen Schild, der aber primär zum Wegschleudern unserer Bomben zweckentfremdet wird. Die Bomben explodieren beim Kontakt mit einem Gegner, an Wänden prallt ein Bomben-Ei ab.

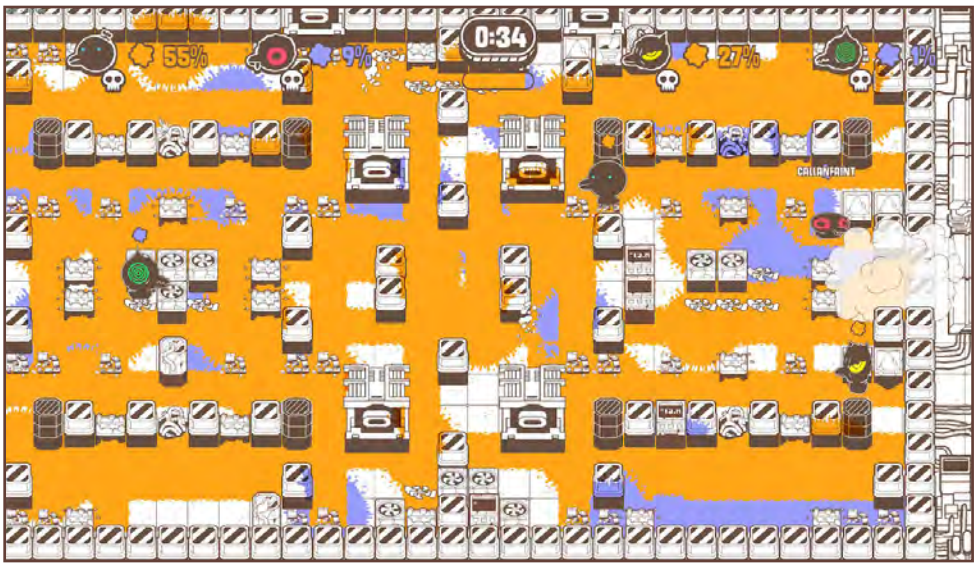
Zu guter Letzt können wir zur schnelleren Fortbewegung auf Knopfdruck dashen. Alles passiert auf einer Art unsichtbarem Raster, bewegen können wir uns lediglich in die vier Himmelsrichtungen. Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, so wird das Ei etwa direkt vor Ponpu abgelegt anstatt wie beim Vorbild Bomberman an der aktuellen Position. Vor allem, wenn es wie in den Bosskämpfen hektischer wird, wirkt die Steuerung frustrierend unsauber. Dann kommt es vor, dass wir wegen Fehlern zu Entenfrikassee verarbeitet werden. Im Story-Modus bestreiten wir insgesamt sechs Welten, die bis auf das finale Areal mit je vier Leveln daherkommen. Das letzte Level einer jeden Welt ist für einen Bosskampf reserviert. Diese stellen Highlights dar und legen noch einmal eine Schippe auf den ohnehin fordernden Schwierigkeitsgrad drauf. Die Bosse und ihre Bewegungsmuster müssen genau studiert werden, um eine siegreiche Strategie austüfteln zu können. In späteren Leveln sehen wir frühere Bossgegner außerdem als Zwischenbosse wieder. Die normalen Level sind dem Design der jeweiligen Welt angepasst, so dass es uns zum Beispiel in dunkle Wälder



In Arenen wie dieser sprudeln nostalgische Erinnerungen an Bomberman nur so über. Ponpu ließ sich offensichtlich vom Kultklassiker inspirieren.



Die Bosskämpfe stellen die wahren Highlights des Story-Modus dar. Die Bösewichter haben es allesamt wirklich faustdick hinter den Ohren.



Die Farbschlachten á la Splatoon sorgen auch im Mehrspieler-Modus von Ponpu für massig Spaß.

oder futuristische Maschinenräume verschlägt. Anders als in Binding of Isaac sind die Levels in Ponpu nicht zufallsgeneriert und auf Dauer etwas eintönig, da es nichts zu entdecken gibt. Es lassen sich zwar bunte Federn sammeln, doch erfüllen diese keinerlei Zweck. Goldene Federn verleihen uns zwar zusätzliche Energie, aber nur bis zum Ende des Levels. Auch an interessanten Gegnern gibt es neben wandelndem Gefieder und Geschütztürmen nichts zu sehen. Somit besteht unsere Mission stets nur darin, den Schlüssel und die dazugehörige Tür zu finden.

The Binding of Bomberman

Besser sieht es im Mehrspieler-Modus aus, der definitiv die Hauptattraktion des Spiels darstellt. Nicht nur, dass wir mit Münzjagd, Mal-Duell und Todeskampf drei verschiedene Modi spendiert bekommen, mit dem Gift- und dem Eis-Ei stehen uns sogar zwei weitere Spezial-Eier zur Auswahl. Bei der Münzjagd geht es schlicht darum, die meisten Münzen zu ergattern. Das erreichen wir entweder durch das Zerstören von Hindernissen oder das Zerbomben unserer Kontrahenten. Mit Mal-Duell bekommen wir ein Spielprinzip nach Splatoon-Art geboten: Mit Eierbomben färben wir den Level in der Farbe unseres Teams und machen nebenbei Gegner platt, was für zusätzliche Farbkleckse sorgt. Beim Modus Todeskampf handelt es sich um einen klassischen Eliminations-Modus, in dem jeder mit drei Herzen startet und der letzte Überlebende gewinnt. In jedem Modus stehen acht Arenen zur Verfügung. Die Mehrspieler-Modi sind alle lokal wie auch online spielbar und bereiten viel Spaß – zumindest mehr, als das monotone „Erkunden“ der Story-Level.

Eier-Malerei

Neben dem gelungenen Multiplayer-Modus sticht auch der handgezeichnete Look des Spiels positiv ins Auge. Die Umgebungen sind in Schwarz-Weiß gehalten, bunte Details sorgen für Auflockerung. Die Bosse überzeugen mit einzigartigen Designs und Abwechslung.

Ponpu hat durchaus Potenzial als amüsanter Mehrspieler-Spaß für Zwischendurch, vor allen dank der Parallelen zum Klassiker Bomberman. Es ist chaotisch und schnelllebig – perfekt für einen Multiplayer-Modus! Jedoch schafft es Ponpu nicht, langfristig zu motivieren, im Online-Modus genauso wenig wie im Story-Modus. Wer aber auf der Suche nach kurzweiligem und außerdem dezent anspruchsvollem Spielspaß ist, der könnte mit dem außergewöhnlichen Indie-Spiel Ponpu glücklich werden.

Christian Volynskij & Katharina Pache

MEINUNG
Christian Volynskij

Die eierlegende Wollmichsau war gestern: Bombenlegende Enten, das ist gefragt!

Die frühen Bomberman-Spiele sind zurecht Klassiker, und auch die neueren Teile machen noch Laune. Ponpu schafft es zumindest im Mehrspieler-Modus, die chaotische Energie der Vorlage kompetent zu kopieren. Doch auch der Story-Modus bietet mit seinem knackigen Schwierigkeitsgrad sowie klug inszenierten Bosskämpfen eine willkommene Herausforderung. Sehr angetan war ich außerdem von Ponpus handgezeichnetem Grafikstil. Leider hat man sich daran nach nicht allzu langer Zeit aufgrund der fehlenden Abwechslung sattgesehen. Gleiches trifft auch auf die anfangs noch Neugier weckende Atmosphäre zu, die sich ohne großartige neue Reize allerdings ebenso schnell wieder verflüchtigt. Mir fehlte es zudem, in der Kampagne Dinge zu entdecken und Goodies freizuschalten. Schade, Potenzial wäre zu Genüge vorhanden gewesen. Für nette Mehrspieler-Schlachten mit Freunden an geselligen Abenden wird Ponpu in Zukunft aber definitiv öfter mal herhalten.

Infos

Termin:	02. Dezember 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Zordix
Entwickler:	Purple Tree Studio
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

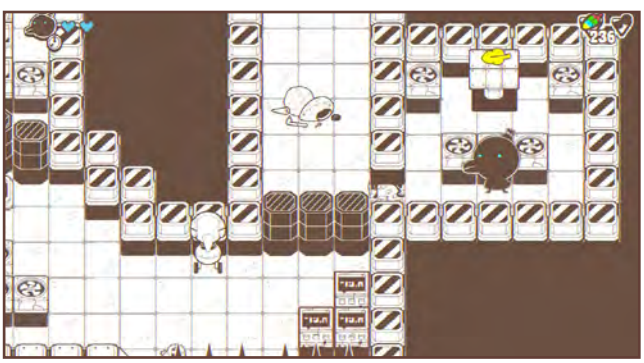
- ✚ Cooler Look
- ✚ Fängt das Bomberman-Feeling ein
- ✚ Spaßiger Multiplayermodus
- ✚ Fetziger Soundtrack
- ➖ Ungenaue Steuerung
- ➖ Lahme Story-Level
- ➖ Kaum Dinge zu entdecken
- ➖ Keine Langzeitmotivation

Wertung

7

Ein geistiger Bomberman-Nachfolger, dem es jedoch an Abwechslung mangelt

In so ziemlich jeder neuen Welt wird man von einer leicht erotisch angehauchten Skulptur des Entengotts begrüßt. Wem's gefällt!

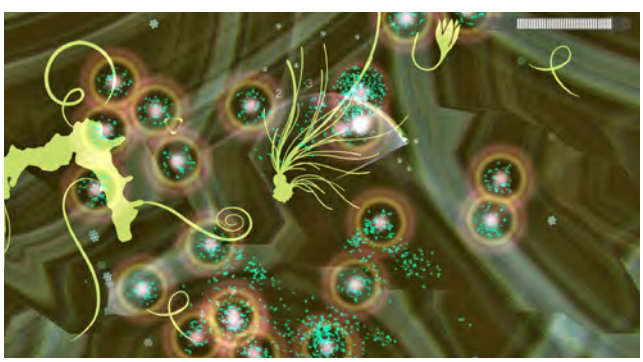


In vielen Levels gibt es Geheimgänge mit goldenen Federn zu entdecken, aber das ist auch schon das höchste aller Gefühle, was Erkundung angeht.

PIXELJUNK EDEN 2

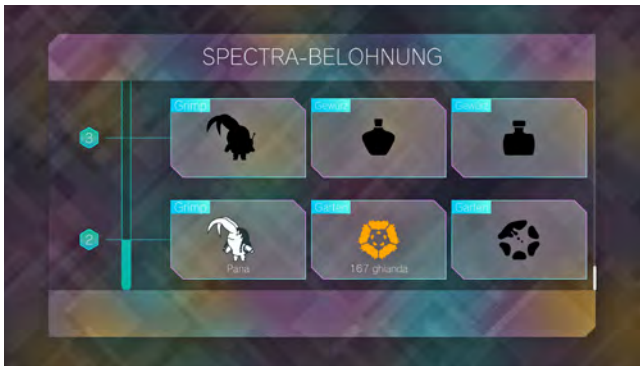
Ein kleines und feines Indie-Spiel bekommt eine wohlverdiente Fortsetzung – was hinter dem farbenfrohen Pixeljunk Eden 2 steckt, verrät unser Test.

Pixeljunk Eden erschien 2008 für PC und PS3, wer also nur auf Nintendo-Konsolen unterwegs, hat das Indie-Game vermutlich damals verpasst. Macht aber nichts, denn erstens benötigt ihr keinerlei Vorkenntnisse, zweitens ist Pixeljunk Eden 2 dem Vorgänger sehr ähnlich, mal davon abgesehen, dass einiges verbessert und der Umfang deutlich erweitert wurde. Eine klassische Story hinter dem optisch und akustisch eindrucksvollen Indie-Spiel gibt es nicht. Ihr verkörpert verschiedene Grimps – das sind Kleinstlebewesen, die an seidenen Fäden schwingen. Euer Ziel ist es, sogenannte Spectra einzusammeln. Das sind leuchtende Blütenembleme, die in den psychedelischen Welten versteckt sind. Um sie zu erreichen, müsst ihr Samenkapseln zum Keimen bringen, denn nur so könnt ihr von Pflanze zu Pflanze schwingen. Das Wachstum der Sprösslinge löst ihr aus, indem ihr herumschwebende Pollenkapseln per Berührung zum Platzen bringt. Das geschieht am einfachsten und elegantesten, indem ihr euren seidenen Faden am nächsten Gewächs festpinnt und dann Runden um euch selbst dreht – je mehr Kapseln ihr erwischt, desto höher der Pollenertrag. Allerdings reißt die Seide nach einigen Umrundungen, und ihr müsst aufpassen, nicht herunterzufallen. Das bedeutet zwar kein Game Over, allerdings kostet es wertvolle Zeit, sich wieder oben absetzen zu lassen. Das Zeitlimit zum Abschließen des Levels – die Welten werden im Spiel Gärten genannt – lässt sich aber an den großzügig verteilten Checkpoints komplett auffrischen, sodass Pixeljunk Eden 2 sich nicht stressig und frustrierend anfühlt. Das würde auch nicht zum Spielkonzept passen, das euch mit der abstrakten Optik und den sphärischen, elektronischen Klängen in



Dank Spezialgewürz habt ihr die Chance, alle Pollenkapseln im Bild gleichzeitig zu zerstören. Die Pollen lassen wiederum Samenkapseln wachsen.

Bei den meisten Gärten wechseln die Farben während eures Ausfluges. Hier etwa reicht das Farbspektrum von Blau (im Bild) zu Gelb.



Mit jedem Stufenaufstieg schaltet ihr neue Gewürze, Gärten und Grimps frei. Die Tierchen unterscheiden sich bei ihren speziellen Fähigkeiten.

Manchmal ist es gar nicht so einfach, den Überblick bei all den Effekten, Pollenkapseln, Pflanzen und dem Hintergrund zu bewahren.

ein fremdes, aber faszinierendes Universum entführt.

Schwingen und springen

Die Steuerung der Grimps ist zunächst ungewohnt. Bei Betätigung des linken Sticks fängt das Tierchen an, am befestigten Seidenfaden herumzuschwingen – vorausgesetzt, es steht auf einer Pflanze, auf steinernem Boden können Grimps ihre Fäden nicht spinnen. Drückt ihr den Stick noch einmal, löst sich der Faden und ihr fliegt in die gewählte Richtung. Drückt ihr den A-Knopf, schwebt der Grimp kurz in der Luft, sammelt so die in der Nähe befindlichen Pollen um sich und kann dann ein weiteres Mal springen. Diese Art der Kontrolle ist einzigartig, aber nicht unintuitiv. Nach ein bisschen Herumprobieren habt ihr den Dreh schnell raus und hüpft von Grashalm zu Grashalm wie Weltmeister. Nach und nach kommen in Form von Spezialgewürzen und den Fähigkeiten der verschiedenen Grimps neue Nuancen zum Spielprinzip hinzu. Der Seidenfaden des Maler-Grimp etwa wird länger, je mehr Pollen er beim Schwingen berührt. Die Gewürze hingegen bekommt ihr als Belohnungen für die Keimung von Samenzellen, das Einsammeln von Kristallen und Spectra-Blüten. In jeden Garten könnt ihr drei Gewürze mitnehmen, die euch für dieses Level mit netten Boni versorgen, etwa mit einem weiteren Sprung. Außerdem steigt ihr im Spielverlauf im Level auf und schaltet so neue Grimps und Gärten frei. Grundlegend ändert sich aber dennoch nichts an dem, was ihr tut, es gibt auch keinen Ansporn, irgendwelche Highscores zu knacken. So ist Pixeljunk Eden 2, genau wie der Vorgänger, eine Art meditative Unterhaltung, bei der man schnell in einen Flow-Zustand gerät, also Zeit und Umgebung ausblendet, weil man gerade so schön viele Pollenkapseln geöffnet hat. Eben jene Stärke des Spiels ist aber auch die Schwäche, denn diese Art von Unterhaltung muss man mögen, zumal die Optik zwar wirklich hübsch, aber dennoch sehr experimentell ist und dem einen oder anderen vielleicht zu exotisch ausfällt. Das gleiche gilt für die Trance-Musik, fernab vom Billig-Techno auf dem Jahrmarkt. Einen Vorwurf kann man Pixeljunk Eden 2 allerdings auch fernab jeder Geschmacksfrage machen, nämlich, dass sich der Titel nur marginal vom Original unterscheidet. Ja, alles ist besser in der Fortsetzung, aber eigentlich ist das Ergebnis eher Pixelkjunk Eden 1.5. Solltet ihr aber bislang noch keine Begegnung mit einem Grimp gehabt haben, ist dieser Kritikpunkt aber zum Glück gar nicht von Belang.

Katharina Pache

Die psychedelische, elektronische Musik passt wundervoll zum abstrakten, farbenfrohen Geschehen im Bild.

MEINUNG
Katharina Pache

Als Fan des Vorgängers habe ich mich sehr auf die Fortsetzung gefreut.

Einerseits war ich froh, dass auch Pixeljunk Eden 2 genau so viel Spaß macht wie der Vorgänger. Ich war aber auch etwas enttäuscht, dass dem Spielprinzip kaum etwas hinzugefügt wurde. Aber wie sagt man so schön: Never change a running system. Auf dem gigantischen Indie-Markt ist längst nicht jedes künstlerisch anspruchsvolle Spiel spaßig und nicht jedes unterhaltsame Game sieht klasse aus. Bei Pixeljunk Eden 2 trifft beides zu und das ist auf jeden Fall lobenswert. Außerdem weiß ich es zu schätzen, wenn Spiele den Mut haben, auf Storys zu verzichten – die meisten sind eh vollkommen vergessenswert, dämlich oder man hat sie schon tausendmal (besser) gelesen oder gesehen. Und moralische Zeigefinger sind auch nicht so mein Ding, Pixeljunk Eden 2 trifft eben genau meinen Nerv. Euren ja vielleicht auch, wenn ihr zum Beispiel auf so Sachen wie Rez steht! Gerade für den schmalen Preis kann ich Pixeljunk Eden 2 jedenfalls empfehlen.

Infos

Termin:	10. Dezember 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Q-Games
Entwickler:	Q-Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 12 Euro

Pro & Contra

- ✚ Außergewöhnliche Optik und Sound
- ✚ Intuitive Steuerung
- ✚ Spaßiges und entspannendes Spielprinzip
- ✚ Faire Checkpoints
- ✚ Unterschiedliche Grimps mit diversen Fähigkeiten
- ➖ Ähnelt dem Vorgänger sehr stark
- ➖ Einige Feinheiten werden nicht erklärt
- ➖ Grimps halten sich manchmal nicht fest

Wertung

8

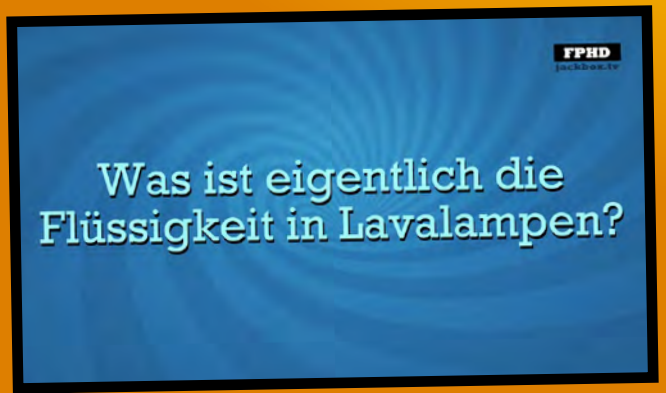
Bietet wenig Neues, ist aber dennoch ein spaßiges und attraktives Indie-Erlebnis

Die aktuelle Jackbox-Kollektion haben wir bereits vor ein paar Ausgaben getestet. Quiplash gibt es jetzt aber auch einzeln als Download – und auf Deutsch! Der Party-Spiel-Pflichtkauf?

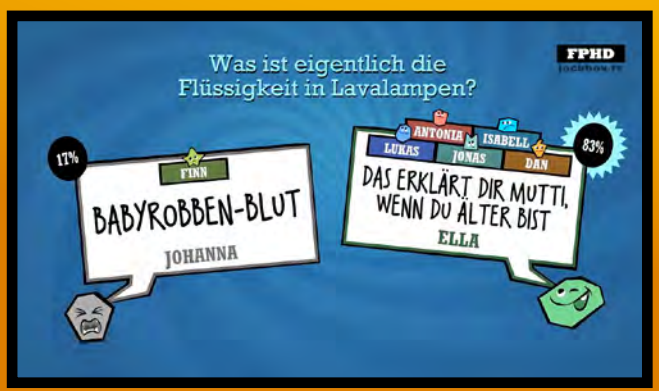
Kurz angesprochen haben wir Quiplash bereits beim Test zum letzten Party-Spiel-Paket von Jackbox. Jetzt geht es aber noch einmal in die Vollen, denn Quiplash 2 wurde in Form von Interlashional auch einzeln zu einem sehr günstigen Preis veröffentlicht – und zwar komplett in deutscher Sprache inklusive der Möglichkeit, eigene Episoden mit selbst erstellten Texten zu kreieren oder herunterzuladen! Aber noch einmal der Reihe nach, was für ein Spiel ist Quiplash eigentlich?

Witzig sein auf Befehl

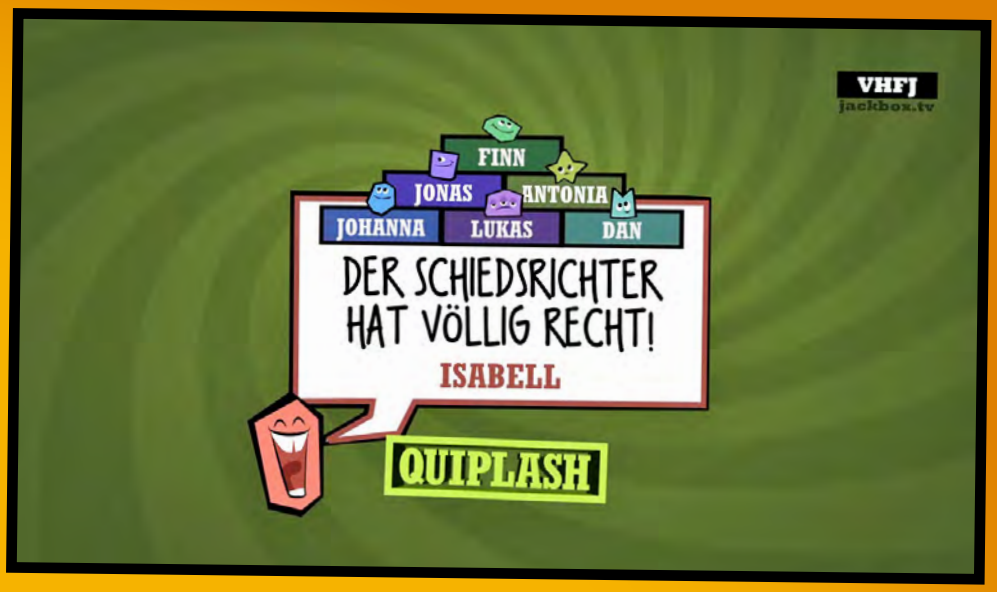
Im weitesten Sinne handelt es sich bei Quiplash um ein Party-Game. Allerdings geht es nicht um Geschicklichkeit wie in einem Mario Party, stattdessen stehen Witz und Schlagfertigkeit im Vordergrund. Spielen können Quiplash bis zu acht Teilnehmer. Solltet ihr noch mehr Mitstreiter haben, nehmen die überzähligen Personen im Publikum Platz. Sie dürfen zwar selbst keine Antworten schreiben, aber zumindest mit abstimmen. Für Quiplash-Duelle benötigt ihr eine Internetverbindung und so viele Eingabegeräte in Form von Smartphones, wie es Mitspieler gibt – es reicht also vollkommen, wenn ihr nur ein Set Controller besitzt, denn mit deren Hilfe startet ihr lediglich die Runde und bedient das Menü. Dann loggen sich alle Mitspieler auf der Webseite jackbox.tv ein und geben den vierstelligen Raum-Code ein, der bei jeder Runde für die Gruppe festgelegt wird. Theoretisch kann jeder mitmischen, der den Raum-Code kennt, im Optionsmenü könnt ihr aber auch private Sitzungen starten. Solltet ihr den Bildschirm eurer Switch streamen, ist es also auch möglich, mit Freunden, die nicht mit im Wohnzimmer sitzen, Spaß zu haben. Sämtliche Eingaben werden mit den Handys erledigt, dort bekommen alle Mitspieler Fragen gestellt oder sie müssen Begriffe in einem Satz ergänzen. Dafür steht ein gewisses Zeitfenster zur Verfügung, wenn alle fertig sind, beginnt die Konfrontation. Zwei Gruppenmitglieder bekommen stets den gleichen sogenannten Prompt, also die



Ein Beispiel für eine Frage – auf eurem Handy tippt ihr eure Antwort ein und schickt sie ab. Je witziger, desto besser, denn die anderen stimmen ab.



Und das kommt bei der Frage eventuell raus: Ihr stimmt auf dem Handy ab, welche der beiden Antworten euch besser gefallen hat. Der Gewinner erhält Punkte!



Wenn ein Spieler mit seiner Antwort alle Stimmen der Teilnehmer absahnt, ist das ein Quiplash – und es regnet Punkte!

gleiche Aufgabe. Die Antworten werden mitsamt Name gegenübergestellt, und nun liegt es im Ermessen der restlichen Teilnehmer, welcher Beitrag die Punkte absahnt. Wer über die Hälfte der Stimmen bekommt, geht als Sieger aus der Runde hervor, einen Bonus gibt es, wenn sich alle Zuschauer einig waren und eine Antwort sämtliche Anwesenden überzeugt – das ist ein Quiplash.

The last lash

Wenn jeder dran war, startet die zweite Runde, in der doppelt so viele Punkte verteilt werden, und danach folgt der dritte und letzte Akt einer Partie Quiplash: Jeder bekommt den gleichen Prompt aufs Handy, es spielt also jeder gegen jeden. Da man nach einer Runde meistens noch lange nicht genug hat, ist es sehr praktisch, sofort per Knopfdruck die nächste Episode mit der gleichen Teilnehmerkonstellation zu starten. Der Spaß steht und fällt mit dem Teilnehmerumfeld: Gemeinsam mit engen Freunden oder der Familie kann Quiplash sehr, sehr lustig werden, Insider-Witze werden hier geboren oder mit Punkterekorden geadelt. Natürlich geht es unter diesen Umständen nicht zwangsläufig jugendfrei zu, vor allem nicht, wenn man von anderen Spielern erstellte Episoden herunterlädt. Sollten jüngere Teilnehmer am Start sein, lässt sich in den Optionen ein gewisses Maß Jugendschutz aktivieren, unter anderem mit der Zensur von Worten oder indem anzügliche Prompts gar nicht erst auftauchen. Auf die Beiträge der User hat das Spiel allerdings keinen Einfluss und auf die von den Spielern verfassten Texte natürlich auch nicht. Da hilft es nur, an die Moral der Freunde und Familienmitglieder zu appellieren. Solltet ihr multilingual begabt sein, könnt ihr auch auf Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch euren Humor unter Beweis stellen, dies stellt ihr ebenfalls in den Optionen ein. So ganz fehlerfrei ist die deutsche Übersetzung zwar nicht gelungen, aber immerhin ist Quiplash nun einem deutlich größeren (und jüngeren) Publikum zugänglich. Solltet ihr Quiplash bereits in einer Party-Kollektion von Jackbox besitzen und mit der englischen Fassung zufrieden sein, dann gibt es allerdings keinen Grund, ein weiteres Mal zuzuschlagen – es sei denn, ihr möchtet auch mal mit den jüngeren Geschwistern oder Leuten ohne Englischkenntnisse zocken. Für die vielen Stunden Spaß ist der Preis von circa neun Euro auf jeden Fall vollkommen gerechtfertigt – vorausgesetzt, ihr und eure Freunde habt ein Fünkchen Humor. **Katharina Pache**

In der dritten und letzten Runde bekommen alle den gleichen Prompt. Wenn jeder fertig ist, stimmen alle einzeln ab, welche die drei besten Antworten sind.

Wer die meisten Punkte absahnt, gewinnt – und darf fortan Krone tragen. Spielt ihr eine weitere Runde, behält der Sieger den Schmuck, bis der Nachfolger feststeht.

MEINUNG
Katharina Pache

Ich hätte Quiplash 2 Interlashional gerne unter anderen Umständen getestet.

Eigentlich veranstalte ich in regelmäßigen Abständen Party-Abende, bei denen die Jackbox-Kollektionen rauf und runter gespielt werden. Im Moment ist das nur über das Internet möglich, was zwar auch Spaß macht, aber doch nicht so viel wie wenn man gemeinsam auf dem Sofa hockt. Das erklärt auch, wieso ich für diesen Test ausnahmsweise auf Pressebilder zurückgreifen musste: Ich konnte diesmal bei den Test-Sessions keine eigenen Screenshots anfertigen! Ich kann euch aber versichern, dass die Grafikqualität der auf den offiziellen Bildern entspricht – ist auch kein Wunder angesichts der Simplizität, aber um das Aussehen geht es hier ja nicht in erster Linie. Die kultige Musik von Quiplash 2, bekannt aus dem Jackbox-Paket, ist wieder am Start. Bei mir löst sie sofort ein Grinsen aus. Jedefalls steht fest: Wenn es wieder möglich ist, gemeinsam zu feiern, wird Interlashional auf keinen Fall fehlen!

Infos

Termin:	03. Dezember 2020
Genre:	Partyspiel
Hersteller:	Jackbox Games
Entwickler:	Jackbox Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 9 Euro

Pro & Contra

- ✚ Simples Prinzip sorgt für Riesenspaß
- ✚ Einfach per Handy mitspielen
- ✚ Endlich deutsche Texte
- ✚ Hohe maximale Spielerzahl
- ✚ Erstellen eigener Prompts möglich
- ➖ Spaßfaktor hängt stark von den Teilnehmern ab
- ➖ Fehler in den Übersetzungen
- ➖ Internetverbindung nötig

Wertung

8

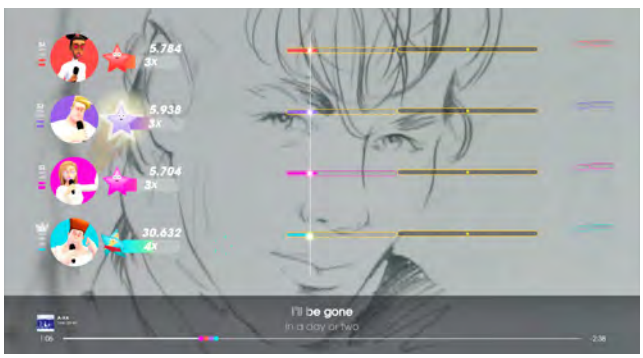
Auch auf Deutsch ein großer Spaß: Quiplash 2 ist ein unterhaltsames Humorduell!

Ein neues Jahr beginnt – wir alle wissen, was das heißt. Richtig: Von sämtlichen Tanz-, Sport- und Karaokespielen erscheint ein neuer Teil! Hier im Test: Let's Sing 2021.

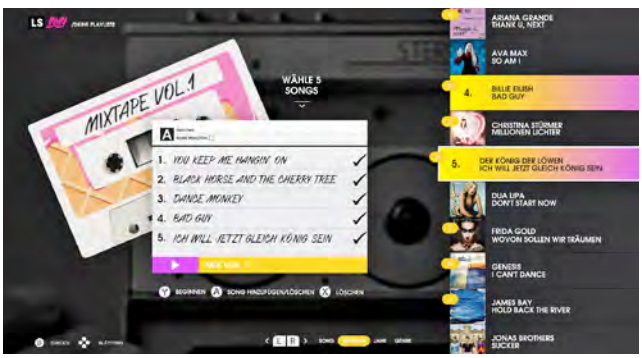
Wenig Überraschungen bei Let's Sing 2021 mit deutschen Hits: Wie schon im guten alten Singstar zeigen vorüberlaufende Balken in der Bildschirmmitte Tonhöhe und Silbenlänge an, eure Stimmlage lest ihr daran ab, ob sich der Marker genau über den Balken befindet (dann singt ihr richtig), darüber oder darunter. Spielt ihr alleine, stehen über den Balken auch die Liedtexte (in sehr kleiner Schrift), bei vier Spielern hingegen muss man sich dafür nach unten an den Bildschirmrand orientieren, sodass man die Anzeige der Noten leicht aus den Augen verliert. Anstatt unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade zum Einstellen sind die 35 enthaltenen Songs per Sternewertung in unterschiedliche Anspruchsstufen eingeteilt, von simpel (Dance Monkey) bis hin zu kompliziert (Kiss from a Rose). Allgemein kann man aber festhalten, dass Let's Sing keine gnadenlosen Urteile über die Gesangskünste der Teilnehmer fällt, man fährt sehr schnell Erfolgserlebnisse ein und bekommt meist auf Anhieb die Silber- und Goldauszeichnungen hinterhergeworfen. Punkte scheffelt man auch auf Wunsch ganz einfach – erfahrene Gesangsmuffel wissen das – durchs Summen ins Mikrofon oder Smartphone. Zusatz-Hardware ist nicht zwangsläufig zum Spielen nötig, ihr könnt auch euer Handy mit der dazugehörigen App zweckentfremden. Bei allen Songs, auch den ganz alten Schinken, läuft im Hintergrund das Original-Musikvideo, allerdings lässt die Qualität einiger Aufnahmen sehr zu wünschen übrig, gerade in dunklen Bildbereichen wimmelt es vor Artefakten. Aber beim leidenschaftlichen Singen hat man dafür meistens ohnehin kein Auge.

Ein Strauß Modi

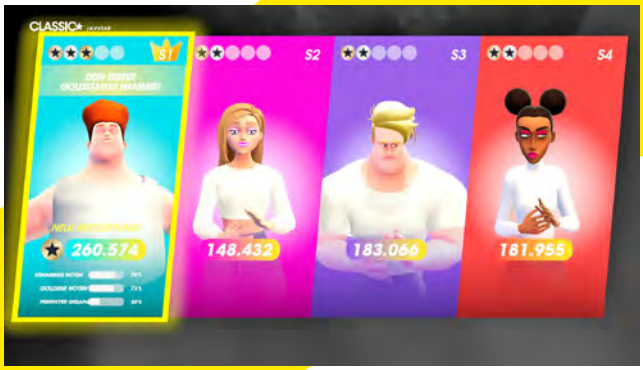
Auch die Modi kommen ohne große Überraschungen aus: Im Classic-Modus singt ihr alleine oder mit anderen (oder der unfähigen KI) einzelne Songs, ihr duelliert euch online, erstellt Mixtapes mit jeweils fünf handverlesenen Songs, nutzt den Party-Modus mit Team-basiertem Gameplay, trällert Duette, hört die enthaltenen Lieder im Jukebox-Bereich oder besiegt Computergegner im Legends-Part des Spiels. Ihr steigt währenddessen stetig im Level auf, wodurch ihr neue Kostüme für die Avatare freischaltet. Die Tracks hingegen sind alle von Anfang an auswählbar und das Aufsteigen geht flott vonstatten – da kann sich die Musikspielkonkurrenz Fuser gerne eine Scheibe von abschneiden. Die Kalibrierung der Mikros ist in einem gesonderten Punkt bei den Optionen einstellbar.



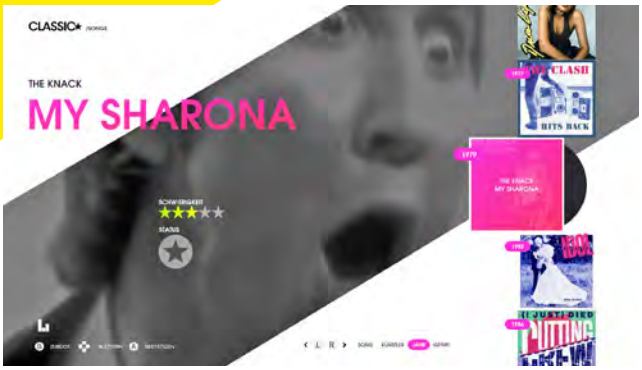
Das Musikvideo ist Kult – allerdings ist Take On Me von a-ha DLC-Ware, für die ihr extra löhnen müsst. Wir haben Nintendo-Goldpunkte für das Paket eingelöst.



Ihr könnt mehrere Mixtapes mit jeweils fünf Songs erstellen, die ihr dann aufeinander folgend zum Besten gebt. Die Präsentation ist recht hübsch!



Meist ist es sehr einfach, auf Anhieb tolle Punktzahlen abzusahnen. Die KI hingegen tut sich schwer, sie ist niemals wirklich Konkurrenz.



Die Songs sind alle von Anfang an freigeschaltet, ihr könnt die Liste nach Künstler, Titel, Genre und Jahr sortieren. Bei nur 35 Songs nicht wirklich nötig, aber okay.

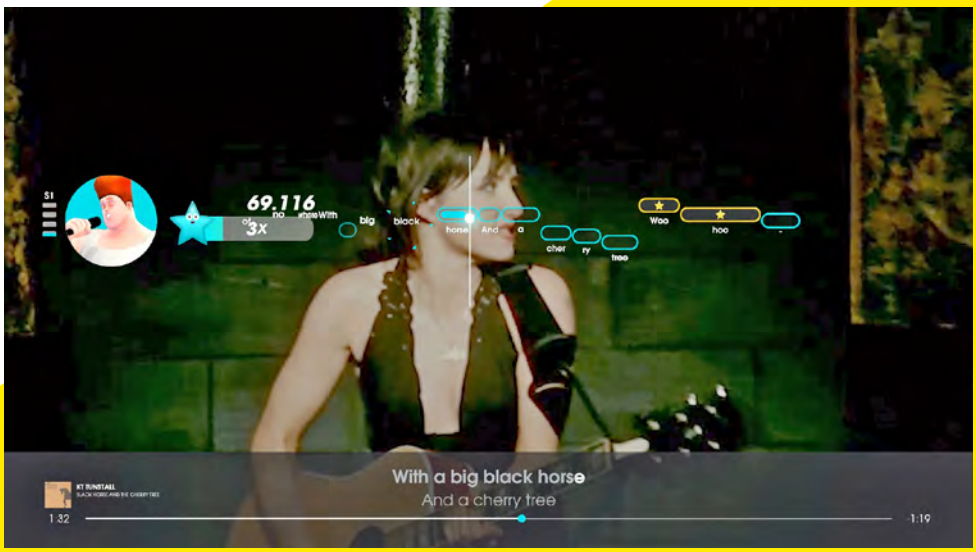
Mageres Buffet

Ein Karaokespiel steht und fällt mit der Liedauswahl. Natürlich ist dies eine sehr subjektive Angelegenheit, auf jeden Fall lässt sich aber festhalten, dass sich Let's Sing 2021 an das jüngere Publikum richtet mit all seinen (Deutsch-)Pop-Songs – wenn euch die Namen Justin Bieber, Mark Forster, Ariana Grande, Dua Lipa und Lizzo nichts sagen oder gar abschrecken, ist dieses Spiel nichts für euch. Insgesamt auffällig ist die große Menge an Songs für hohe Stimmlagen. Mit 35 Tracks ist die Auswahl nur marginal größer als beim allerersten Singstar aus dem Jahre 2004 und um 12 Tracks geringer als beim ersten Guitar Hero von 2006. Nachkaufen dürft ihr natürlich auch bei Let's Sing: Online stehen aktuell 11 DLC-Pakete mit jeweils fünf weiteren Liedern für einen Preis von jeweils circa 5 Euro bereit – ein Euro pro Song also. Einzelkäufe sind jedoch nicht möglich. Oder ihr entscheidet euch für den Komplettzugang, der mit etwa 45 Euro zu Buche schlägt und damit mehr kostet als das Spiel an sich. Auch bei den DLCs ist die Songauswahl durchwachsen und teilweise amüsant – wer denkt bei dem Paketthema „Legendary Rock" denn bitte an The Rasmus? Ein Ärgernis stellt nach wie vor die Unmöglichkeit dar, auf Songs der vorangegangenen Spieleausgaben komfortabel zuzugreifen. Wenn man Lieder aus den Vorgängern zum Besten geben möchte, muss man nach wie vor die Cartridges wechseln, beziehungsweise die Software beenden und die alte starten. Das ist im Jahre 2021 nicht mehr zeitgemäß und nervt gerade in großen Runden. Außerdem schreckt das zusätzlich davon ab, Geld für DLCs auszugeben, wenn man die Lieder doch beim Nachfolger nächstes Jahr nicht ohne Weiteres auch benutzen kann.

Eine Frage des Geschmacks

Ihr solltet vor der Kaufentscheidung die Trackliste lesen, denn im Grunde ist Let's Sing 2021 beinahe das gleiche Spiel wie im Jahr zuvor, nur eben mit einer neuen Musikbibliothek. Technisch funktioniert das Spiel reibungslos, die Ladezeiten könnten kürzer sein, aber vor allem in geselliger Runde ist dieser Umstand kein Beinbruch. Die Mikrofone leisteten gute Dienste, durch die großzügige Punktevergabe des Spiels an die Sänger und die musikalisch unfähige KI verläuft die Gesangskarriere selbst für weniger begabte Naturen motivierend. Was Let's Sing fehlt, ist eine Möglichkeit, die Liedersammlung ohne Sonderzahlungen zu erweitern, zum Beispiel mit Songs, die man in den Vorgängern gekauft hat.

Katharina Pache



Der Text steht sowohl unten als auch über den Balken – bei den Balken ist er klein und damit schwierig zu erkennen.

MEINUNG
Katharina Pache

Nettes Karaoke-Spiel für Pop-Fans

Was mich persönlich (und den Perfektionisten in mir) fuchst: Die Tradierung der Gesangsspuren wurde ohne großes Nachdenken vorgenommen. Konkretes Beispiel: In Black Horse & The Cherry Tree von KT Tunstall (übrigens der einzige Song im Spiel, auf den ich mich gefreut habe – den gab es aber auch schon mal in Rock Band) singt den Woo-Hoo-Part offensichtlich der Chor, beziehungsweise wurden diese Zeilen separat aufgenommen. Das Spiel aber verlangt von mir, von der tiefen Strophe direkt ohne Luft zu holen zum hohen Woo-Hoo zu gelangen. Und wie bitteschön soll man den gehauchten Text bei Bad Guy von Billie Eilish singen? Da hätte es doch sicher ein paar Millionen besser geeignete Tracks gegeben. Ja, das mag vielleicht Erbsenzählerei sein, aber die ist eben irgendwie mein Job, nicht wahr? Davon mal abgesehen ist mir die Songauswahl persönlich ein Graus, aber nach über 30 Jahren auf diesem Planeten habe ich ansatzweise verstanden, dass es nicht immer nach meinem Geschmack und Willen geht . . .

Infos

Termin:	13. November 2020
Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Voxler
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gesangserkennung funktioniert gut
- ✚ Mikrofone unnötig; Singen per Smartphone möglich
- ✚ Mehrere Modi für Partys und Solisten
- ✚ Durch schnelle Fortschritte motivierend
- ➖ Keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade
- ➖ Nur 35 Tracks, ein Großteil davon älter als ein Jahr
- ➖ Kaum Neuerungen im Vergleich zur 2020-Version
- ➖ Songs aus den Vorgängern nicht verfügbar

Wertung

7

Routiniertes Karaoke: Die Technik funktioniert gut, die Liedauswahl ist eingeschränkt

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

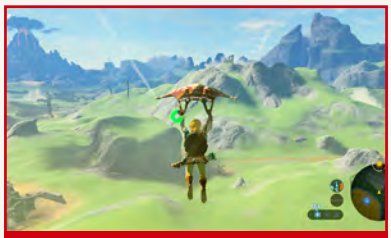
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

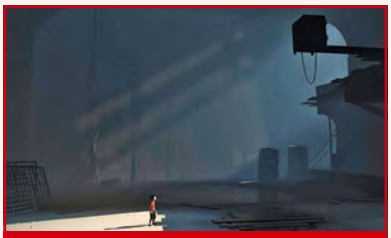
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

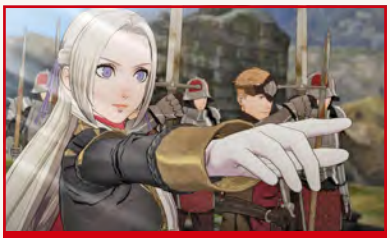
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Minecraft ist ein weltweites Phänomen und begeistert nicht nur Lego-Fans auf der Nintendo Switch.

MY TWO COINS

Demo trifft Shareware trifft Let's Play – wenn man diese Konzepte kombinieren würde, käme da ein sehr interessantes Paket bei raus. Macht nur merkwürdigerweise niemand.

Zunächst mal: Gutes Neues wünsche ich euch! Möge das Jahr 2021 weniger irrsinnig werden als sein Vorgänger und wieder so etwas wie Normalität Einzug halten. Meine Güte, noch nie in meinem Leben ist in zwölf Monaten so viel passiert. Studienabschluss gemacht, weltweite Pandemie, Home Office ohne Ende, Diplom abgehakt, verbeamtet worden, zwei (!) neue Jobs angefangen, Zweitwohnung bezogen, puuuuh. Da sollte man sich einfach mal zurücklehnen und entspannen. Wenn man dann nicht mal wirklich Lust oder Energie hat, um was Neues zu zocken, bleiben einem zwei Möglichkeiten. Entweder man spielt ein altes Spiel, das man schon in- und auswendig kennt und bei dem man deshalb einfach komplett das Hirn abschalten kann (Mario Bros. 3, ich schaue in deine Richtung) oder – und der Trend ist ungebrochen – man gönnt sich ein Let's Play und guckt anderen zu.

Getting Twitchy

So weit, so gut, so ausgeruht. Was mich zwischen Twitch und in letzter Zeit auch Youtube live aber ein wenig wundert, ist, dass kaum irgendein Spielentwickler die Popularität des gepflegten Zuschauens für sich nutzt. Das ist mir neulich bei Among Us aufgefallen – den Indie-Hit des letzten Jahres gibt es ja seit Dezember auch auf der Switch. Und es ist eines der Games, bei dem man einfach nur hervorragend zugucken kann. Wer ist der Verräter im Weltall? Wie stellt sich das Team der knuffigen Space-Ingenieure auf der Jagd nach dem Feind in ihrer Mitte an? Wird vor lauter Paranoia vielleicht sogar ein Verbündeter aus der nächsten Raumpforte gefeuert? Fragen über Fragen, bei denen man sich am besten eine Tüte Popcorn und ein gemütliches Sofa gönnt und tatsächlich gar nicht selber mitspielen muss, um Spaß zu haben. Warum überlassen die Entwickler diese Goldgrube an Zuschauerinteresse den Videoplattformen, statt sie selbst zu nutzen? Warum werden in kaum irgendwelche Games echte Zuschauer-Modi direkt in der Software mit eingebaut? Das wäre doch auch ideale Werbung – besonders dann, wenn man sich die Spiele nur mit Zuschauer-Modus kostenlos herunterladen könnte und dann erst das Freischalten der spielbaren Vollversion ans Geld geht. In jedem anderen Sektor würden alle anderen Firmen glatt ins Sabbern geraten bei dem Gedanken, dass ihnen ein Werbepublikum eigenständig und unaufgefordert selbst die Türe einrennt.

THE OTHER CASTLE

Wart auch ihr mal mit Francis, Bill, Louis und Zoey im Zombieland von Left 4 Dead (dt.) unterwegs? Idealerweise mit ein paar Kumpels? Und hättet ihr gerne mehr davon?

Zugegeben, Turtle Rocks letztes Konsolenspiel war nicht gerade mit Erfolg gesegnet. Und an dem dann aber doch sehr schnellen Untergang von Evolve waren der Entwickler und der auch der Publisher nicht ganz unschuldig. Nun, mehr als fünf Jahre nach Evolve, kehrt die Softwareschmiede im kommenden Juni zu ihren Wurzeln zurück. Back 4 Blood heißt das gute Stück, das diesen Sommer für PC sowie die neue und alte Xbox und die PS4/PS5 erscheint. Der Name ist Programm: In Back 4 Blood soll das AI-Director-gestützte Koop-Action-Survivalspielprinzip ordentlich modernisiert werden.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

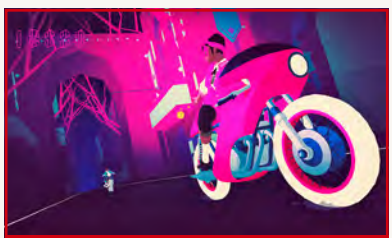
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

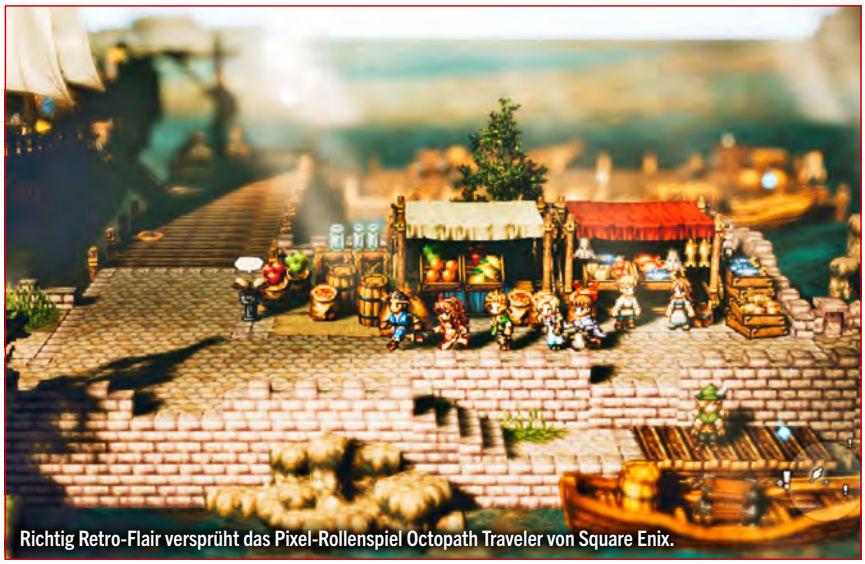
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Richtig Retro-Flair versprüht das Pixel-Rollenspiel Octopath Traveler von Square Enix.

RETRORÄTSELN

Puuuh, diesmal haben wir zünftig einen kassiert. So viele richtige Antworten gab es selten. Es muss wohl viele Rollenspieler unter euch geben, denn Black Crypt war sowas von richtig.

Am allerschnellsten war noch am Tag (!) der Veröffentlichung der N-Zone Sebastian Achmann aus Oberfranken. Glückwunsch! Unser jetzt gesuchtes Spiel stammt aus den 90ern und erschien unter anderem auf dem SNES, was rückblickend eine schlechte Idee war. Das passte aber zum Rest des Spiels. Dessen noch schwächerer Nachfolger war dann wohl auch der Grund für das Aus des Entwicklers.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

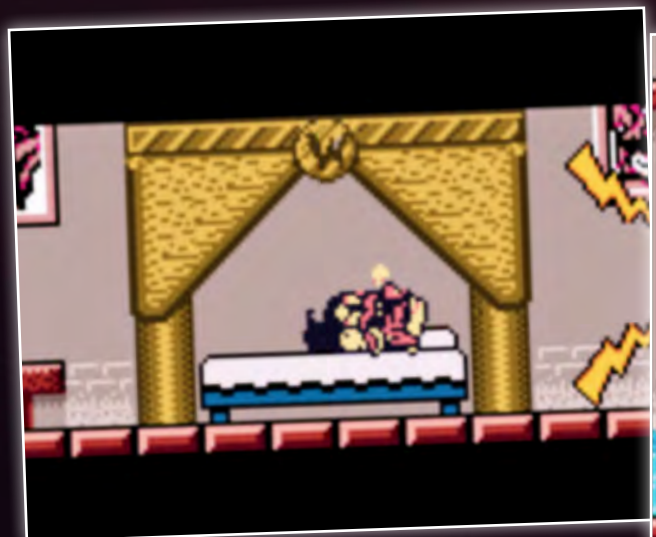
WARIO LAND 2

All die schönen Schätze! Der raffgierige Wario wird in seinem zweiten Abenteuer ausgeraubt. Ihr helft, seine Reichtümer zurückzustehlen!

Wir erinnern uns, bevor es um Wario Land 2 geht, zunächst an das Ende von Wario Land (beziehungsweise Mario Land 3) auf dem Game Boy aus dem Jahre 1994. Wario ist es gelungen, Captain Syrup (auf Deutsch heißt die Dame Kapitän Kandis) und ihrer Piratenbande die goldene Peach-Statue sowie eine Menge Reichtümer abzuluchsen. Vom angehäuften Gold erfüllt sich der untersetzte Held endlich den langgehegten Traum eines eigenen Schlosses! Dort schnarcht er nun zu Beginn von Wario Land 2 glücklich und zufrieden – doch die Piraten sinnen auf Rache, steigen heimlich in die Burg ein, stehlen Warios Schätze, drehen den Haupthahn auf, um das Gebäude unter Wasser zu setzen und lassen zum Dank auch noch einen diabolischen Wecker zurück, der Wario bald unsanft aus den Träumen reißt. Zunächst muss Marios Bruder also den Wecker ausschalten und das Wasser abstellen, um dann endlich seine Reichtümer zurückzuerobern und Rache an der Diebesbande zu nehmen. Es gibt also viel zu tun in Wario Land 2!

Zwei Konsolen, zwei Spiele

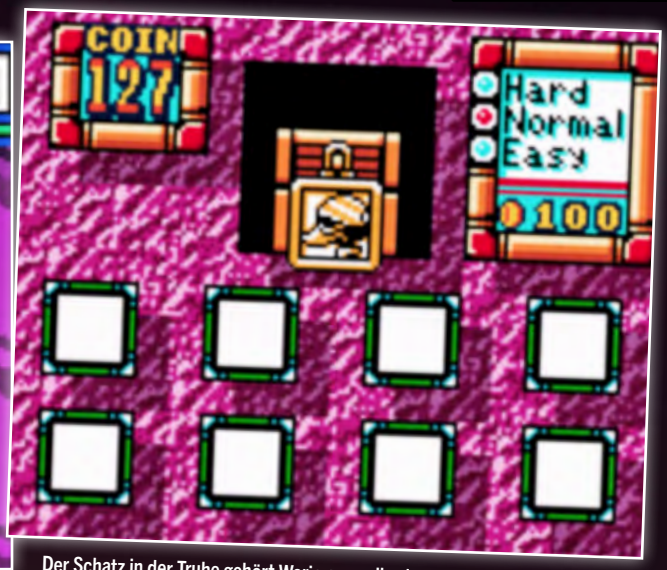
Warios zweites Abenteuer erschien im März 1998 kurz vor dem Release des Game Boy Color. Tatsächlich gibt es international deshalb zwei Versionen des Spiels: eine für den Game Boy in monochromen Farben und eine kolorierte Fassung für den GBC, die etwa ein Jahr später veröffentlicht wurde. Beide Ausgaben funktionieren auf beiden Handhelds – die Farbpracht der Color-Fassung geht aber auf der älteren Hardware natürlich verloren. Spielerisch hat sich einiges im Vergleich zum Vorgänger geändert. Einer der wohl wichtigsten Punkte: Wario ist unbesiegbar! Statt Leben verliert der sympathische Antiheld bei Berührungen mit Gegnern das, was ihm am liebsten ist: Münzen! Das Anhäufen von Kohle und Schätzen ist die Antriebsfeder von Wario, und da die Level mit dem Glitzerkram vollgestopft sind, hat er in dieser Hinsicht viel zu tun. Allerdings findet ihr den Großteil des Geldes nicht auf den ersten



Da ist Warios Welt noch in Ordnung: Zufrieden schnarcht der Antiheld in seinem Himmelbett. Bald jedoch wird er im Schlaf überfallen!

Die Diebesbande hat Warios Schloss unter Wasser gesetzt. Nur, wenn der Hausherr diesen riesigen Wasserhahn rammt, kann er die Fluten stoppen.

Am Ende jedes Levels kann Wario ein Stück des 50-teiligen Bildes aufdecken. Logisch ergibt sich: Im Spiel stecken 50 reguläre Levels!



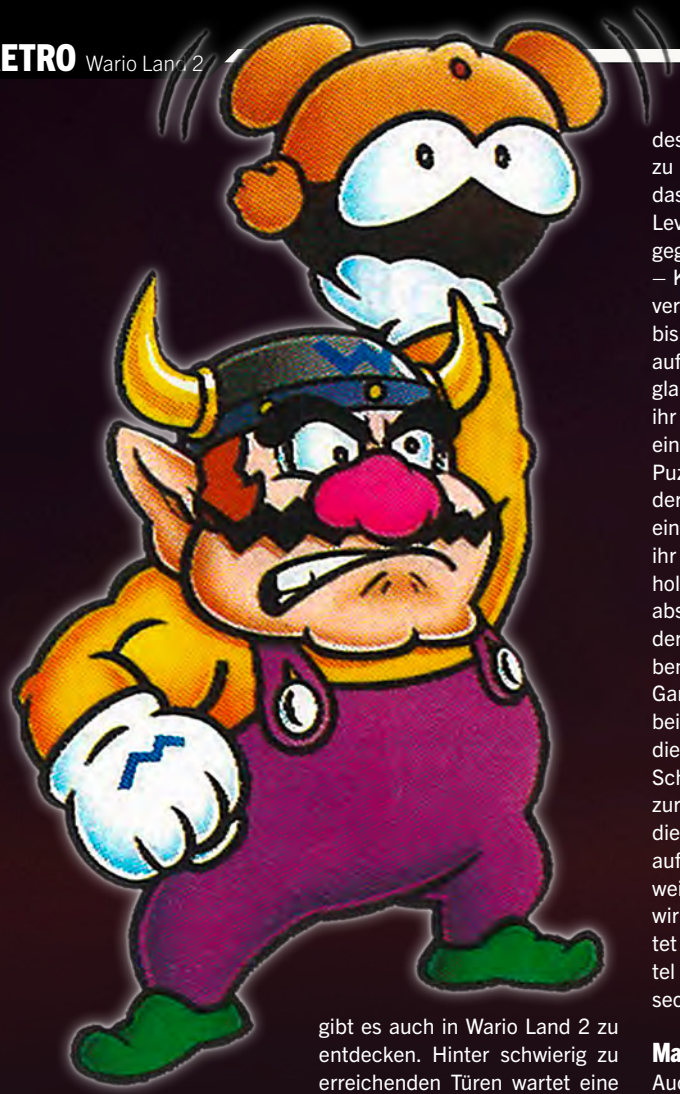
Der Schatz in der Truhe gehört Wario, wenn ihr das auf der Kiste angezeigte Bild (eine Ente) unter den acht verdeckten Karten findet.

Blick, Wario Land 2 steckt voller Geheimgänge und optionaler Bereiche, die unaufmerksamen Spielern vollkommen entgehen. Beim Öffnen von Schleichwegen entpuppen sich rasch zwei Angriffe des Helden als besonders nützlich: die Rammattacke und die Stampfattacke. Dank seiner erheblichen Körpermasse zerstört Wario Hindernisse und bröckelige Wände sowie Böden im Nu, außerdem erreicht er mit Schwung auch weiter entfernte Areale. Anders als Mario kann Wario hilflose Gegner aufheben und als Wurfgeschosse einsetzen. Allgemein ist der Ton des Spiels (wie schon beim Vorgänger) ganz anders als bei den Abenteuern des weitaus berühmteren Mario: Wario grinst fies, während er Gegner wegrammt, er reibt sich raffgierig die Hände, wenn am Ende eines Levels die Münzen gezählt werden und seine Motivation ist in erster Linie der Eigennutz. Nicht nur deshalb hat der untersetzte Protagonist seit seinem ersten eigenen Spiel viele Fans gewonnen: Er wirkt menschlicher als der perfekte Held Mario, außerdem sind die Wario-Spiele deutlich humorvoller als die Geschwisterserien. Schon in Wario Land konnte sich Wario verwandeln, in Wario Land 2 kommen viele neue Verkleidungen hinzu – die meisten davon amüsant umgesetzt. Zum Beispiel wird Wario zum Dickerchen, wenn ihm bestimmte Gegner Kuchenstücke in den Mund werfen, oder sein Kopf schwillt an, wenn ihn ein Insekt sticht. Beißt ihn ein Zombie, wird auch er zum Untoten und schlurft mit erhobenen Armen durch die Gegend – jedenfalls bis ihn ein Lichtstrahl trifft.

Ein Wario für alle Fälle

Die Verwandlungen sind Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Anstatt wie im ersten Teil die Power-Ups aus Blöcken zu holen, ähnlich auch wie bei der Mario-Serie, sind es in Wario Land 2 die Feinde, die Wario in eine neue Form verwandeln! Außerdem haben zwar alle zehn Wario-Versionen bestimmte Eigenschaften, allerdings ist es manchmal besser, der „normale“ Wario zu bleiben. Beispiel gefällig? Wenn Wario von einem Gewicht zerquetscht wird, kriecht er platt als Flunder-Wario herum. Zwar passt er nun durch besonders enge Gänge, springen kann er aber kaum noch. Wenn ihr also Münzen in der Höhe einsammeln wollt, müsst ihr euch erst zurückverwandeln. Das geschieht bei der Flunderform entweder durch von der Decke tropfendes Wasser oder Fledermäuse, die Wario von oben greifen und so wieder lang ziehen. Da die Level in Wario Land 2 durchsetzt sind von Geheimbereichen und verborgenen Schätzen, gilt es, die im Areal verfügbaren Verwandlungen und deren besondere Eigenschaften sinnvoll zu nutzen – oder eben ihnen aus dem Weg zu gehen. Übrigens beschränken sich die versteckten Areale nicht nur auf Goldkammern, durch Geheimgänge kann Wario neue Bereiche betreten, deren Entdeckung und Bewältigung sich wiederum auf das Ende des Abenteuers auswirken. Richtig gelesen – Wario Land 2 verfügt über sechs unterschiedliche Enden! Das sorgt einerseits für Wiederspielwert und stachelt andererseits dazu an, sich genau in den Levels umzusehen. Für Komfort sorgt dabei die Tatsache, dass nach dem Durchspielen eine Übersichtskarte verfügbar ist, die anzeigt, in welchen Levels noch Schätze fehlen und über die man gewählte Bereiche ein weiteres Mal besuchen kann. Zugegeben, schon in Wario Land gab es unterschiedliche Enden, so neu ist der Umstand für die Serie also nicht: Das Äußere seines neuen Schlosses am Ende des Abenteuers hängt von der Menge an auf dem Weg gesammelten Schätzen ab. Waren es wenige, dann reichte es gerade mal für ein Vogelhaus als neues Domizil. Wario Land 2 geht

Am Ende jedes Kapitels wartet ein Boss auf Wario. Da der Held nicht sterben kann, befördern die Endgegner Wario aus der Arena, wenn er einen Fehler macht.



aber vom zweitbesten Ende des Vorgängers aus, bei dem Wario endlich in seinem heißersehnten Schloss einzieht (beim besten Ende, das ausgelöst wird, wenn ihr alle Schätze gefunden habt, wird Warios Antlitz als Bild auf dem Mond verewigt). Schätze gibt es auch in Wario Land 2 zu entdecken. Hinter schwierig zu erreichenden Türen wartet eine Art Memo-Minispiel auf Wario. Um die Truhe zu öffnen, müsst ihr unter acht umgedrehten Karten das gewünschte Bild aufdecken. Gegen den Einsatz von Münzen werden die Bilder kurz umgedreht – je länger ihr einen Blick darauf werfen möchtet, desto teurer kommt euch das zu stehen. Ähnlich funktioniert das Minispiel am Ende jedes Levels, bei dem ihr – ebenfalls gegen den Einsatz von Münzen – Karten aufdeckt. Unter diesen verbirgt sich eine Zahl von Null bis Neun. Wenn ihr anhand der aufgedeckten Teile zu wissen glaubt, welche Zahl das ist, könnt ihr lösen. Bei Erfolg bekommt ihr ein Bruchstück eines 50-teiligen Puzzles gutgeschrieben. Dank der Karte nach dem Erreichen eines der Enden des Spiels könnt ihr vergeigte Versuche wiederholen, indem ihr das Level erneut absolviert. Solltet ihr 100 Prozent der Geheimnisse aufgedeckt haben, wartet ein weiteres Mini-Game auf euch, als Ersatz für die beiden eben genannten Spiele, die nach dem Einsacken der Schätze und Bildteile nicht mehr zur Verfügung stehen. Auch bei dieser Variante müsst ihr euch aufgedeckte Karten merken. Ein weiterer Nebeneffekt, wenn ihr wirklich alle Geheimnisse gelüftet habt: Ihr könnt das elfte Kapitel spielen und so das optionale, sechste Ende erreichen!

Mario trifft Kirby trifft Samus

Auch ohne dieses Zusatzlevel ist Wario Land 2 umfang- und abwechslungsreich, nicht zuletzt natürlich wegen der großen Menge Schleichwege im ganzen Spiel. Ein einfacher Durchgang, bei dem man keinen Wert auf das Aufdecken der Secrets legt, schlägt mit etwa sechs Stunden zu Buche. Will man alles finden und erledigen, dauert das durchschnittlich mehr als doppelt so lange. Nicht gerade schlecht für ein Game-Boy-Spiel und für einen Platformer! Wobei festzuhalten ist, dass es sich bei Wario Land 2 zwar auf dem Papier um ein Hüpfspiel handelt, durch die Wario-Verwandlungen und Geheimwege aber auch Metroidvania- und Puzzle-Elemente einen Teil des Erlebnis ausmachen. Dementsprechend geht es hier weniger als in anderen Genrevertretern um Tempo und Präzision. Es läuft nicht einmal eine Uhr, während Wario die Level erkundet, der dicke Antiheld ist also nicht nur unsterblich, sondern (bis auf eine Ausnahme) auch von jeglichem Zeitlimit befreit – beides war im Vorgänger noch anders. Insgesamt erinnert Wario Land 2 durch die Möglichkeit, sich mit Hilfe der Gegner zu verwandeln, eher an Kirby-Spiele denn an Mario-Games! Den in Wario Land 2 eingeschlagenen Weg geht die Serie noch zwei weitere Spiele lang, bis zu Wario Land 4. Danach wurde Wario Schutzherr seiner Microspiel-Serie Warioware, um später auf der Wii noch einmal mit The Shake Dimension in alter Platformer-Form zurückzukehren. Allerdings vergleichsweise erfolglos, was wohl ein Grund dafür ist, wieso Nintendo dem Dickerchen nun schon eine ganze Weile lang kein „richtiges“ Abenteuer mehr spendiert hat. Stichwort Erfolg: Wario Land 2 kann nicht im Ent-

Da ist er platt: Wenn Wario von Gewichten zerquetscht wird, bewegt er sich in Flunderform vorwärts. Alle Verwandlungen lassen sich rückgängig machen.

Die Piratenbande auf dem Weg ins Schloss: Bei der Verfolgungsjagd durchquert Wario viele verschiedene Areale, etwa einen Wald und eine Stadt.

Wario steht in Flammen und bewegt sich wenige Sekunden als menschliche Fackel durch die Gegend, bevor er zu Asche zerfällt und wiederaufersteht.

Gruselig: Wenn ein Zombie Wario beißt, wird auch der beleibte Held zu einem waschechten Untoten – und kann nicht mehr springen.

ferntesten mit König Tetris mithalten, was die Absatzzahlen angeht – „nur" etwa 1,5 Millionen Cartridges des Titels wurden für den Game Boy verkauft, auf dem Game Boy Color waren es noch weniger. Sowohl der Vorgänger Wario Land (circa 5 Millionen) als auch der Nachfolger Wario Land 3 (circa 2 Millionen) waren erfolgreicher als Wario Land 2. Dabei ist Wario Land 2 das bessere Spiel als Wario Land: Es gibt mehr zu tun, es ist umfangreicher, es hat mehr Finesse und die Verwandlungsmechanik ist humorvoll und unterhaltsam zugleich. Wer sich davon selbst heute noch überzeugen möchte, kommt nicht umhin, ein Stück ausgemusterte Hardware zu besitzen. Entweder den 3DS, denn dann habt ihr über die Virtual Console für circa 5 Euro Zugriff auf Wario Land 2 als Download. Oder ihr kramt euren alten Game Boy oder Game Boy Color raus und kauft eine gebrauchte Cartridge-Version. Mitunter kann man auf Online-Auktionsplattformen Schnäppchen machen, bei Ware mit Anleitung oder gar in neuwertiger Form werdet ihr aber mindestens 20 Euro für den Retro-Spaß los. Tipp: Ist die abgebildete Cartridge schwarz, handelt es sich sicher um die kolorierte Fassung für den Game Boy Color, das Modul der Game-Boy-Version ist klassisch grau. Was meint ihr, wäre es nicht mal wieder Zeit, dass Wario auf der Switch in ein vollwertiges Platformer-Abenteuer starten darf, um weiter Geld und Schätze einzusammeln? Oder reicht euch das, was ihr mit seinem fitten Bruder Mario erlebt?

Katharina Pache

Autsch! Wenn Wario angezündet wird, rennt er zunächst licherloh herum, wird dann zur Flamme und zerfällt schließlich zu Asche. Als wandelnder Brand kann er spezielle Blöcke zerstören.

MEINUNG
Katharina Pache

Wario Land 2 war damals eines meiner liebsten Game-Boy-Spiele!

Allerdings habe ich mir erfolglos den Kopf über die Frage zerbrochen, ob ich das Spiel auf dem Game Boy besaß oder die farbige Version für den Game Boy Color? Ich kann mich an die Verwandlungen erinnern, an die Bossgegner und einige Level, aber ob ich das Spiel in Farbe gesehen habe – keine Ahnung! Sehr interessant (oder bedenklich?), aber auf jeden Fall weiß ich noch sicher, dass ich als Kind zwar viel Freude an Warios Abenteuern hatte, aber nicht alle Geheimnisse gefunden habe. Deshalb war es auch besonders schön, jetzt, nach all den Jahren, noch einmal auf Schatzssuche zu gehen. Es war mir ein Anliegen, endlich alle Details des Spiels aufzudecken, und das ist gar nicht so einfach! Schade, dass Vampir-Wario erst in Wario Land 3 auftaucht, das war eine meiner liebsten Verwandlungen – aber macht ja nichts, damit habe ich schon ein Thema, wenn ich wieder mit den Retro-Seiten in der N-ZONE dran bin!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 02/2001

Den Anfang machten vor 20 Jahren die aufsehenerregenden Neujahresgrüße vom rabiaten Nager Conker, der sich nach einer durchzechten Nacht mit Kopf in der Toilettenschüssel die Blöße gab. Frisch aus Japan trafen News zu Legend of Zelda: Mystical Seed of Power ein. Hinter diesem Titel verbarg sich das Doppelpack Oracle of Seasons und Oracle of Ages, wobei die zwei Module zu diesem Zeitpunkt noch als The Chapter of Earth und The Chapter of Time and Space bekannt waren. Die Mew-Downloadaktion, von der wir in unserer letzten Zeitreise berichteten, war mit über 3.000 heruntergeladenen Exemplaren übrigens ein voller Erfolg. Angespielt wurde vom Team außerdem der allererste Teil der Animal-Crossing-Serie, der sich damals auf dem N64 noch unter dem Namen Animal Forest präsentierte und hierzulande leider nie erschien. Von seiner besten Seite zeigte sich im Import-Test der Nachfolger zu Pokémon Stadium, die Wertung von 94 sprach eine glasklare Sprache. Doch auch Mario Party 3 hinterließ mit 84 einen sehr guten Eindruck. Neben Pokémon Stadium 2 gab es in dieser Ausgabe allerdings noch einen weiteren N-ZONE-Hit: Das „Grafikfeuerwerk" Sin and Punishment, das für damalige Verhältnisse eine wahre Augenweide darstellte. Belohnt wurde diese Wohltat für die Sehnerven schlussendlich mit einer überzeugenden Wertung von 85. Und falls ihr es bis zu diesem Zeitpunkt noch immer nicht geschafft haben solltet, das Ende von The Legend of Zelda: Majora's Mask zu erblicken, dann erwartete euch in dieser Ausgabe der dritte und letzte Teil der Komplettlösung.

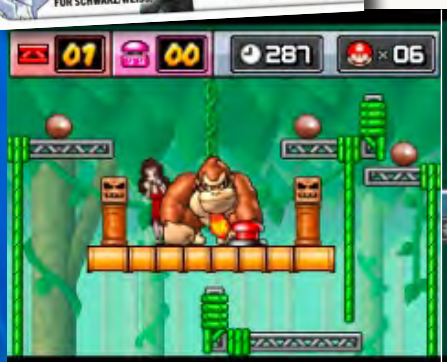
POKÉMON STADIUM 2

ANIMAL FOREST

SIN AND PUNISHMENT

AUSGABE 02/2011

Die Liste der Most Wanted führte 2011 wie zu erwarten The Legend of Zelda: Skyward Sword an. Man beschäftige sich aber nicht nur mit Zukunftsmusik, sondern schwelgte auch in Erinnerungen. So kürte man die besten Spiele des Jahres 2010, worunter auch Redaktionslieblinge wie Donkey Kong Country Returns ihren Platz einnahmen. Nach langer Zeit ließ man endlich eine Meinung zu Pokémon Schwarz und Weiß verlauten: Glatte 10 von 10 zeigte die Wertungstendenz, also mehr als überzeugend. Einen fast genauso guten Eindruck hinterließ Okamis Nachfolger Okamiden für den Nintendo DS, denn mit einer Wertungstendenz von 9 aus 10 war hier von einem möglichen Meisterwerk die Rede. Mit Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Mini-Land überzeugte der mittlerweile dritte Ableger der Serie mit seinem durchdachten Rätselspaß, der mit einer Wertung von 82 aufwartete. Als überraschend gelungene Kombination von Sport- und Rollenspiel stellte sich der Anime-Kicker Inazuma Eleven heraus, der ebenfalls eine Wertung von 82 davontrug. Ein weiteres DS-Spiel, das sich mit einer Wertung von 84 in die Hall of Fame dieser Ausgabe einreihte, war Kingdom Hearts Re:Coded. Für mehr Spannung sorgte in diesem Heft außerdem das Retro-Duell zwischen Donkey Kong Country auf dem Super Nintendo und dem neuen Kontrahenten auf der Wii. Die Auseinandersetzung ging friedvoll unentschieden aus, da letzten Endes die Gemeinsamkeiten überwogen. Anlässlich Kirbys 20. Geburtstag im bevorstehenden Jahr 2012 wagte man sich außerdem an einen Lebenslauf der rosafarbenen Knutschkugel.



MARIO VS. DONKEY KONG: AUFRUHR IM MINI-LAND

INAZUMA ELEVEN

KINGDOM HEARTS: RE:CODED

AUSGABE 02/2016

Den Einstieg in diese Ausgabe absolvierte direkt ein saftiges Special zur Nintendo Switch, die damals noch ihren mysteriösen Arbeitstitel NX trug. Hier wurde über bisher durchgesickerte Patente gesprochen und vermutet, in welche Richtung uns Nintendo mit der neuen Konsole wohl mitnimmt. Einige der Vermutungen unserer Redakteure trafen sogar beinahe ins Schwarze. Wie es sich für den Beginn eines neuen Jahres gehört, wagten wir auch in diesem Heft einen Ausblick auf das kommende Jahr, das mit Neuigkeiten zu The Legend of Zelda, Pokémon und Fire Emblem durchaus Vorfreude aufkommen ließ. Auch der Jahresrückblick 2015 zelebrierte unter anderem den starken eShop und geistige Nachfolger wie Mighty No. 9, Yooka-Laylee oder Bloodstained: Ritual of the Night, die in Erinnerungen schwelgen ließen. Die Vorschau zum bald darauf erschienen Lego Marvel's Avengers fiel vielversprechend aus und bot obendrein noch ein interessantes Interview. Wieder im Hier und Jetzt angekommen, schlug sich Minecraft auf der Wii U eher so lala und wirkte im Vergleich zu seinem großen Bruder auf dem PC etwas mager. Dafür wurde die geistige Harvest-Moon-Fortsetzung Story of Seasons mit 83er-Wertung ihrem Ursprung vollkommen gerecht. Der Super-Smash-Bros.-DLC zu Cloud wurde damals mit einer 88 als einer der bis dato besten DLCs des All-Star-Prügelns gefeiert. Zum Abschluss gab es noch ausführliche Hilfestellung in Form eines Walkthrough-Guides zu Xenoblade Chronicles X und einem weiteren Splatoon-Guide, dessen Tipps euch an die Spitze der Rangkämpfe katapultierte.

LEGO MARVEL'S AVENGERS

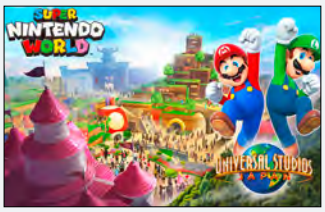
MINECRAFT

STORY OF SEASONS

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SUPER NINTENDO WORLD



In Japan eröffnet schon bald der allererste offizielle Nintendo-Freizeitpark „Super Nintendo World“. Das weckt auch in Nintendo-Fans hierzulande Wünsche, oder?

Kürzlich hat Nintendo das (geplante) Öffnungsdatum der „Super Nintendo World“, also des Nintendo-Freizeitparks in Osaka, Japan, bekanntgegeben. Doch nicht nur das, in einem kurzen Video stellte das Unternehmen auch gleich noch die Mario-Kart-Achterbahn vor, die mittels Augmented-Reality-Brillen die reale Achterbahnfahrt mit virtuellen Elementen des Funracers verbindet, also zum Beispiel Items und Umgebungen darstellt. So fahrt ihr nicht nur eine Runde Achterbahn, ihr bestreitet gleichzeitig auch noch ein Mario-Kart-Rennen gegen eure Mitfahrer. Klingt genial? Finde ich auch. Und das bringt mich zum eigentlichen Punkt dieser kleinen Kolumne: Ich wünsche mir, dass Nintendo irgendwann auch in Deutschland einen solchen Freizeitpark eröffnet.

Egal wann –
her mit der Super Nintendo World!
Okay, der Vollständigkeit halber muss man dazu sagen, dass Super Nintendo World „nur“ Teil eines viel größeren Freizeitparks ist. Aber damit kann ich gut leben, das könnte man hierzulande ja genauso machen. Aber Hauptsache, Nintendo beschränkt sich nicht nur auf Japan und die bereits geplanten Parks in den USA, die aufgrund der Coronaviruspandemie aber derzeit planerisch komplett auf Eis liegen. Wartezeiten? Oh ja, die werden in jedem Fall lang sein. Aber das ist okay. So gerne ich jetzt sofort in einem Nintendo-Freizeitpark Mario-Kart-Achterbahn fahren und danach einen Mario-Burger verdrücken würde, genauso gerne werde ich das auch in fünf oder zehn Jahren tun, ganz egal, wie alt ich dann bin. Das ist ja das Schöne als Nintendo-Fan: Mit den Games der Japaner hat man in jedem Alter Spaß. Und das wird sicherlich auch für die Freizeitparks von Big N gelten.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Endlich 21! Dank eurer toller Zusendungen war der Start ins neue Jahr ganz fantastisch, Gratulation an die Gewinnerin Zoë! Das nächste Thema lautet „Verkehrte Welt“ – wie sähe es zum Beispiel aus, wenn Mario böse und Bowser der Held wäre? Oder Mario ein Prinz und Peach Klempnerin? Zu gewinnen gibt es das Switch-Spiel Trials Rising in der Gold Edition (freigegeben ab 12 Jahren). Einsendeschluss ist **Montag, der 01. Februar 2021**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, Retro und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!

Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Retro-Freunde, diesmal fasse ich mich ganz besonders kurz, weil ich den begrenzten Platz auf dieser Doppelseite lieber voll und ganz den heutigen beiden Beiträgen von Andi Hammerl und Tenshihikaru überlassen möchte. Und zugegeben: weil sonst beide Texte gar nicht genug Platz in der gleichen Ausgabe finden würde. Beide Male geht es um Pokémon, jedoch aus ganz unterschiedlichen Perspektiven. Doch lest am besten einfach selbst! Viel Spaß mit den heutigen Beiträgen, an dieser Stelle euch allen ein gutes neues Jahr und hoffentlich findet ihr an kalten Winterabenden die Zeit, selbst den einen oder anderen Spieleklassiker zu entstauben und in nostalgischen Erinnerungen zu schwelgen – so wie ich das zu dieser Jahreszeit gern mache.

Hallo Hannes!
Ein jeder Pokémon-Fan kennt es: Hunderte von Begegnungen mit den Taschenmonstern, in den vergangenen Spielen waren diese noch gar nicht zu verhindern … und in manchem raren Moment geschah etwas, das einem Gewinn im Lotto gleichen sollte: Ein schillerndes Pokémon! Die Wahrscheinlichkeit, ein solch besonderes, weil alternativ gefärbtes Pokémon anzutreffen, lag bei den Pokémon-Editionen bis zur DS-Ära unter normalen Umständen bei 1:8192! Ich weiß noch genau, als mit der Goldenen und Silbernen Edition diese Sammlerwert-Tierchen eingeführt wurden. Die Vorstellung, auf ein solches Exemplar zu treffen, war spannend, weil man zur damaligen Zeit nichts Genaueres wusste. Bekannt war nur das rote Garados vom See des Zorns, das von Nintendo zu dieser Zeit als kleines Highlight der neuen Spiele beworben wurde. Und als Ash in der Anime-Serie ein Noctuh mit anderer Färbung schnappen konnte, war es quasi bestätigt: Nicht nur Garados kann in alternativer Farbe erscheinen! Aufregend! Als ich eines Tages am Silberberg der schönen Johto-Region mit dem Fahrrad durch die Wiesen fuhr, begegnete mir urplötzlich und völlig aus heiterem Himmel ein Sniebel … in Rosa! Ich war total überwältigt in diesem Moment und hatte Angst, dass es fliehen könnte oder ich es versehentlich besiegen würde. Arceus sei Dank konnte ich das schillernde Sniebel aber fangen und war stolz ohne Ende! Das rote Garados konnte schließlich jeder haben, es gehörte ja zum Verlauf der Story, aber ein wirklich „echtes" schillerndes Pokémon gefangen zu haben, war ein komplett anderes Gefühl! Einige Monate später sollte ich ein weiteres besonderes Exemplar in meiner Goldenen Edition fangen – und zwar, genau wie Ash im Anime, ein schillerndes Noctuh. Ich war in meinem Freundeskreis tatsächlich bis zu diesem Zeitpunkt der einzige Trainer mit schillernden Pokémon im Besitz. Wie cool sich das anfühlte! Über die nächsten Jahre sollten sich noch ein paar weitere Exemplare in meine Sammlung verirren. So bekam ich ein schillerndes Eneco von einem Freund und hatte Wingull in grüner Farbe zweimal an der genau selben Stelle meiner Saphir-Edition gefangen. Nach wie vor war es besonders, diese seltenen Pokémon vorzufinden. Jedoch sollten die DS-Editionen einen kleinen Wandel einleiten. Denn es wurde von nun an häufiger, dass besonders gefärbte Pokémon durch Eventverteilungen zu den Trainern dieser Welt gelangten. Im Frühjahr 2010 erhielt man per Download ein schillerndes Pichu, Anfang 2011 wurde das legendäre Trio Entei, Raikou und Suicune in deren schillernden Formen verteilt. Nicht nur, dass man somit plötzlich drei dieser besonderen Monster per WiFi-Connection herunterladen konnte, es handelte sich sogar um legendäre und demnach weitaus unwahrscheinlichere Exemplare für lau! Und der Trend nahm gerade erst seinen Lauf: Gut, für alle Qualifizierten der jährlichen Weltmeisterschaften gab es als Belohnung öfters schillernde Exemplare, was man durchaus als gerechtfertigt amsehen kann. Jedoch folgten in den nächsten Jahren etliche legendäre Monster wie Dialga, Palkia, Giratina, Rayquaza, Solgaleo, Lunala, Venicro, Zygarde oder generell beliebte Pokémon wie Glurak, Gengar, Tanhel, Amigento und Kapu-Riki. Gerade der Fakt, dass man hierfür nichts machen musste, außer in manchen Fällen teilnehmende Spielwarengeschäfte für den Downloadcode aufzusuchen, letztendlich aber sogar legendäre schillernde Pokémon als „Lohn" erhalten konnte, minderte sicherlich nicht nur für mich den Wert der einst extrem seltenen Fundstücke. Auch in den jeweiligen Editionen wurden immer mehr Möglichkeiten eingeführt, um das Erscheinen dieser Pokémon zum Teil extrem zu erhöhen. Schillerpin, Chain-Fishing, Fangserie, Pokéradar, Wechselzucht oder die Ultradimension-Methoden erhöhten stellenweise die Wahrscheinlichkeit, auf ein schillerndes Exemplar zu treffen, auf 1:100! Zu dieser Zeit war das besondere Gefühl von damals verflogen, denn mittlerweile konnte wirklich jeder mit vergleichsweise geringem Aufwand seine Sammlung der einst raren Taschenmonster in ungeahnte Höhen treiben. Aber das sollte noch nicht die Krönung der „Wertminderung" sein, denn Pokémon Go stand in den Startlöchern. Durch den Mobile-Ableger sind die schillernden Taschenmonster endgültig im Mainstream angekommen. Alle Welt weiß von deren Existenz und jeder, wirklich jeder (!) hat wohl mehrere dieser Exemplare geschnappt. Denn hier ist es stellenweise lächerlich, welche Unmengen an schillernden Pokémon einzelne Spieler innerhalb der extra hierfür abgehaltenen Community Days ergattern! Ich gehöre zu denjenigen,

die nicht unbedingt das größte Glück haben. Aber auch ich habe innerhalb von vier Stunden 13 Stück eines einzelnen Pokémon in seiner besondersfarbigen Form fangen können! Kurz und knapp: Ein ganz spezielles Element der frühen Pokémon-Editionen, das in der Vergangenheit zu den Highlights überhaupt gehörte, wurde innerhalb der letzten Jahre schier pulverisiert! Es ist so schade, wie stark man die Besonderheit dieser Pokémon-Exemplare abgeschwächt hat. Während ich früher vor Freude regelrecht im Zimmer herumgehüpft bin und während des Fangens der jeweiligen Kreatur ein Pochen im Kopf verspürte sowie nasse Hände bekam, sitze ich heute regungslos im Bus und mache keinen Piep, wenn mir „überraschend“ ein schillerndes Exemplar begegnet. Aktuell besitze ich fast 90 verschiedene solcher Pokémon alleine in Pokémon Go – ein undenkbarer Wert zu früheren Zeiten! Hier wurde leider definitiv der Zauber von damals genommen und keines der heutigen schillernden Pokémon stellt für mich eine „schillernde Persönlichkeit“ dar.

Andi Hammerl

Hallo Johannes,
ich kann mit Stolz behaupten: Ich habe sie erlebt, die Geschichte, die Entstehung der Popkultur von Pokémon – Hype, Höhen, Tiefen, Wiedergeburt und letztlich Etablierung. Pokémon ist nicht mehr wegzudenken, auch aus meinem Leben nicht. Meine Damen und Herren, schlagen wir doch kurz mein Pokémon-Geschichtsbuch auf! Wir schreiben das Jahr 1997. Hm, oder vielleicht 1998? Aber das ist ja auch nicht wichtig. Sagen wir doch, es ist einfach viele, viele Jahre her und ich bin noch zur Schule gegangen. Auf meinem täglichen Nachhauseweg bin ich jeden Tag an einen lokalem Edeka vorbeigekommen und habe mich durch das Zeitschriftenregal geblättert. Auch an diesem schicksalhaften Tag, als ich die „Mausklick“ entdeckt hatte (kennt diese Zeitschrift noch jemand?). Magisch durch die Aufmachung angezogen, beschloss ich kurzerhand, das Magazin mit nach Hause zu nehmen und direkt daheim zu lesen (Hausaufgaben mussten hier warten). Dann blieb ich an einer Doppelseite hängen: „Pocket Monsters – der neue Hype aus Japan“ oder so ähnlich. Meine Aufmerksamkeit war sofort geweckt. Nicht nur, dass ich mich seit Jahren für Japan interessierte, auch fand ich das kleine dinoartige Wesen mit Feuerschwanz niedlich und interessant zugleich. Prof. Eich? Sammeln? Verschiedene Editionen? In Zeiten, als das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, konnte man nicht einfach sein Handy öffnen und weitere Informationen herausfinden. Also wartete ich geduldig auf neue Ausgaben, um mehr zu diesem neuen „Kult“ aus Japan zu erfahren. Ich begann jeden einzelnen Artikelschnipsel zu sammeln und immer wieder anzusehen, mit dem Nebeneffekt, meine Ungeduld dadurch zu steigern. Dann kamen Sie endlich, gefühlt 100 Jahre später, die Ankündigungen! September 1999: Die Anime-Serie auf RTL 2 wird ausgestrahlt. Oktober 1999: Pokémon Rote & Blaue Edition kommen nach Deutschland. Es folgte eine Meldung nach der anderen, und ich war dabei, mittendrin im größten Hype! Durch einen Urlaub, der genau zu dieser Zeit stattgefunden hat, konnte ich, vorhandener Satellitenschüssel sei Dank, pünktlich vor dem Fernseher sitzen und die erste Pokémon-Folge in deutscher Sprache sehen. Seit diesem Tag bin ich den Pokémon verfallen. Beim Schreiben dieser Zeilen kommen mir sofort die ganzen kleinen Erinnerungen in den Sinn: Wie ich mit meiner besten Freundin nach der Schule schnell nach Hause gelaufen bin, um ja keine neue Folge zu verpassen. Wie wir gemeinsam am Nachmittag auf einer Steintreppe saßen und per Link-Kabel Taschenmonster getauscht haben. Ja, ich habe mir, obwohl ich eigentlich die Rote Edition wollte, extra deshalb die Blaue Edition gekauft! Wie ich die Gelbe Edition von meiner Mutter geschenkt bekommen habe, als ich einen (jedenfalls laut meiner Erinnerung) schrecklichen Zahnarzt-Termin hinter mich gebracht habe. Den größten „magic moment“ hatte ich jedoch, als ich eines Abends voller Stolz mein erstes Pokémon-Trading-Card-Booster-Päckchen mit nach Hause brachte. Hey, für eine Schülerin waren diese Karten wirklich sehr teuer! Ich saß an meinem Schreibtisch, öffnete das Booster-Päckchen mit Glurak als Leitmotiv oben drauf und zog mein erstes Dragoran. In meinen Augen das schönste Artwork der gesamten Base-Edition-Serie – bis heute.

Es dauerte nur ein paar Wochen und meine gesamte Familie wusste, wenn ich etwas geschenkt haben wollte, dann waren es Booster vom Pokémon-Sammelkartenspiel. Der „Pokévirus” hatte mich in seinen Bann gezogen. Dankenswerterweise hatte ich auch meine Großeltern im Boot, die mir eines Tages sogar ein paar Päckchen der Erweiterung „Gym Challenges“ besorgt hatten. Glücklich sortierte ich diese im Wohnzimmer meiner Großeltern auf dem Teppich nach Farben. Meine Oma sah mich an und sagte plötzlich: „Ach, in ein paar Jahren interessieren dich die Karten eh nicht mehr.“ Ich blickte sie an und sagte mit leuchtenden Augen: „Nein Oma, Pokémon wird immer großartig für mich sein!“ Wir schreiben also nun das Jahr 2020, aus meinen Kinderschuhen bin ich rausgewachsen und ich verfolge die TV-Serie von Pokémon tatsächlich nicht mehr. Auch das gesamte Merchandising rund um die Monster ist mit den Jahren aus meinem Leben verschwunden und ich kann auch nicht mehr alle 900 Pokémon auswendig aufzählen. Doch ihr glaubt nicht wirklich, dass dies das Ende meiner Geschichte ist, oder? Vor einiger Zeit erinnerte ich mich an diesen Moment im Wohnzimmer und schickte meiner Oma eine Nachricht mit einem Foto: „Oma, erinnerst du dich noch?“ Was auf dem Bild zu sehen ist, fragt ihr? Pokémon-Karten aus Japan, die natürlich sofort in meinen Ordner einsortiert werden müssen. Dieses Mal nicht nach Farben, sondern nach Pokémon, die ich sammle. Die Antwort meiner Oma: „Da habe ich mich wirklich sehr geirrt damals!“ Pokémon ist bis heute nicht aus meinem Leben verschwunden. Ja, es wurde weniger, ja, der Fokus liegt mittlerweile nur noch auf dem Sammeln der Trading-Card-Game-Karten, weil auch ich erwachsen geworden bin und andere Dinge wichtig geworden sind. Doch ich gönne mir nach wie vor, zwischendurch den neuesten Film zu sehen, oder in Schwert & Schild einzutauchen, um mich daran zu erinnern, wie besonders die Zeit mit Pokémon ist und wie viel großartige Menschen ich durch dieses Hobby kennenlernen durfte und nach wie vor darf. Eine neue Generation entsteht in unserer Familie auch. Letztes Jahr wünschte sich der Sohn meiner Cousine von mir zum Geburtstag natürlich Pokémon-Karten. “Let the new generation take over and let’s see what will happen next.” Hat euch meine kleine Geschichte gefallen? Bis bald Ihr Lieben,

Tenshihikaru

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

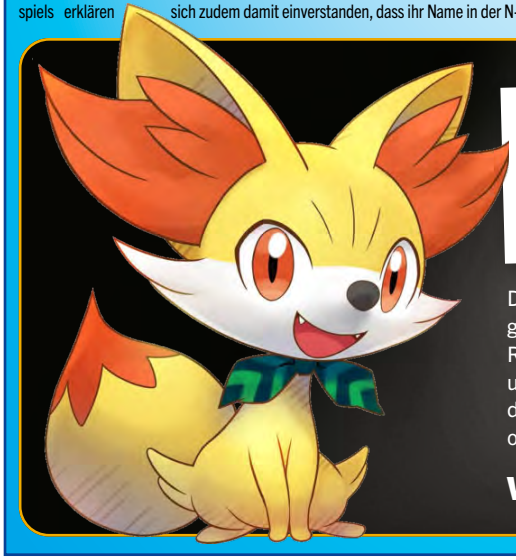
REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG TEIL 2

SUPER MARIO SUNSHINE

Wir haben aufgeräumt, und ihr vielleicht bald ein neues Sammlerstück im Schrank! Im zweiten Teil der Redaktionsschatzverlosung möchten wir ein neues, liebes Zuhause für eine japanische Fassung von Super Mario Sunshine auf dem Gamecube finden – vielleicht hellen die Sonnenstrahlen der Isla Delfino ja bald bei euch die düstere Winterstimmung auf. Die Hülle des Spiels hat leichte Gebrauchsspuren, ist aber insgesamt in einem guten Zustand, wie ihr dem Foto links erkennen könnt. Natürlich ist auch die Originalanleitung enthalten. Japanische Gamecube-Spiele haben ein anderes Format und eine andere Verpackungsgestaltung als die europäischen Fassungen, das Spiel eignet sich also bestens als besonderer Blickfang für eure Sammlung. Aber beachtet bitte, dass Spiele für den Gamecube über einen Regionalcode verfügen. Zum Laufen bringt ihr die japanische Version des Abenteuers also dementsprechend nur mit einer japanischen Konsole. Ein Häppchen von Warios unnützem Wissen an dieser Stelle: Die japanische Version von Super Mario Sunshine lädt Delfino Plaza eine halbe Sekunde schneller als die internationalen Fassungen.

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Sunshine“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 01. Februar 2021. Viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.



DIE GEWINNERIN UNSERER REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 1)

Der Zufall hat entschieden: Grete Hermann aus Essen freut sich über die Autogramme der Pokémon-Entwickler, die wir in der letzten Ausgabe als ersten Teil des Redaktionsschatzes verlost haben. Viel Vergnügen mit dem Unikat! Wir bedanken uns außerdem bei allen anderen Teilnehmern und drücken die Daumen, dass ihnen die Glücksfee beim nächsten Mal hold ist. Keine Sorge, wir haben noch so das eine oder andere Kleinod in der Hinterhand.

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Herzlich willkommen im neuen Jahr – ein weiteres Jahr mit dem N-ZONE-Cover-Raten! Knapp 70 korrekte Einsendungen haben wir in den vergangenen Wochen zum Wettbewerb der Ausgabe 01/2021 erhalten, herzlichen Dank euch allen für die rege Teilnahme und die ausnahmslos korrekten Antworten obendrein. Welches Spiel wir suchten? Mario Party: Island Tour für den Nintendo 3DS! **Felix Dahm** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Felix** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Alina H., Marc-Philip Junge, David Jager, Dominik Walser, Sindy, Alessandro, Andi Hammerl, Patrick Stendel, Pascal Kraus, Susanne Ogorek, Jessman, Andreas Thuns, Cliff Schupp, Maximilian Franke, Lucas Posselt, Florian Fischer, Tobias Riess, Sven Saupe, Ines Müller, Mathias Müller, Werner Linzmeier, Markus Krull, Anna Kühn, Stefan Fette, André Möller, Marlon, Dennis Plitzko, Marcel Schichtel, Elvis Allert, Thorben Pignolo, Cara Peschl, Stefan Stelzer, Christoph Gratzer, Roman Mildner, Björn Klemme, Christian Benne, Christopher Kühn, Conn Tent, Luca Dengel, Danny Dewenter, Isolde Weber, Alfred Weber, Andres Hock, Nls Bülter, Raphael Blessau, René Fischermann, Chris Petersen, Otto Kurucz, Mika Walter, Sara-Lena Baldus, Dexter Schlossnagel, Amir-Oliver Tabba, Marvin Thoma, Marcel Keller, Katharina Wölfel, Christina Knoth, Matthias Albers, Patrick Ebnöther, Paul Lingner, Daniel Sonnenschein, Angela Schlossnagel, Johannes Walther, Florian Blüm, Julia Drafz, Niels und Dirk Michalowski und Maurice Melzer.

Schickt uns eure Antwort bis zum **31. Januar 2021** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 01/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Wieder muss die Homeoffice-Mütze als Ersatz dienen!

• Herzlich willkommen zum ersten Bockmist eines 2021er-Ausgabe! Offensichtlich habt ihr uns an Silvester leider neben dem obligatorischen guten Rutsch kein völlig fehlerfreies N-ZONE-Jahr gewünscht, denn auch in der Ausgabe 01/21 sind uns ein paar Patzer untergekommen. So beispielsweise auf Seite 7, Rubrik „Aktuelles“, bei der Newsmeldung zum Sprachfehler beim neuen Game&Watch. Als wäre es Absicht, passiert Johannes hier im Vortext selbst ein Sprachfehler; oder besser gesagt “Spracherfehler”, wie er hier nämlich schreibt. Aufgefallen ist das gleich drei besonders aufmerksamen Lesern unter euch, namentlich Andi Hammerl, Palumbarne sowie Björn Klemme. Vielen lieben Dank an euch drei für den Hinweis!

• Einen inhaltlichen Fehler – das passiert uns tatsächlich, zum Glück, nur sehr selten – findet ihr auf Seite 15 bei Kathas Magazinbeitrag “Ausblick 2021”. Wie der Name schon verrät eine Vorschau aufs neue Nintendo-Jahr. Hier behauptet sie, Super Mario 3D World + Bowser’s Fury würde im März für die Switch erscheinen. Das ist nicht richtig, denn der erweiterte Wii-U-Port wird für die Hybridkonsole bereits im Februar veröffentlicht! Vielen Dank an Markus Krull fürs Bemerken!

• Einen weiteren, zum Glück nur kleinen, aber dennoch inhaltlichen Fehler hat Andi Hammerl auf Seite 44 entdeckt und zwar beim Test von Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung vom neuen Kollegen Christian Fußy. Hier heißt es nämlich, mit auf der Switch vorhandenen Speicherdaten aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild würde man im neuen Hyrule Warriors als Belohnung das Übungsschwert und den Kochlöffel bekommen. Falsch, den Kochlöffel gab es nur für digitale Vorbesteller. Der einzige Bonus für vorhandene Speicherdaten ist das Übungsschwert. Danke für den Hinweise, lieber Andi!

• Zu guter Letzt eine erneute „Bockmist-Ception“ auf Seite 91 bei der Rubrik „Interaktiv“, Bockmist des Monats. Dort schreibt Johannes „in der letztmonatigen Ausgabe sind und größere Fehler (…)“, also „und“ statt „uns“. Das haben erneut gleich drei findige Leser bemerkt, nämlich Bazti, Markus Krull und Johannes Albers – vielen Dank euch drei!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Olivier Watroba möchte die folgenden Worte an Andi Hammerl richten: "Ich bin in Gedanken bei dir, Andi! Dein Freund Watte!"

MCNINTENDO

Liebes N-ZONE-Team,
mit Freude lese ich jeden Monat die neue N-ZONE und bin immer mal wieder überrascht, welche Nintendo-News ich verpasst habe. Ich würde sehr gerne einmal einen Artikel über den McDonalds DSi und das McDonalds-DS-Spiel sehen, da ich denke, dass die vor allem im deutschen Raum ziemlich unbekannt sind. Wenn ihr das nicht vorhabt, würde ich mich auch dazu bereiterklären, eine Zusammenfassung zu dem Thema als Leserbrief zu schreiben. Ich freue mich schon auf die nächste N-ZONE! Liebe Grüße aus der Schweiz,

Aaron

N-ZONE: Hallo Aaron und herzlichen Dank für deinen Beitrag! Selbst wir kannten den McDonalds DSi und vor allem das zehn Jahre alte McDonalds-Spiel zum Training der japanischen Mitarbeiter bis eben gar nicht. Was für ein spannendes Thema und was für eine ungewöhnliche Methode, neue Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einzulernen! Ob wir selbst mal eine Reportage zu dem Thema bringen werden, können wir dir gerade leider noch nicht sagen. Von daher freuen wir uns natürlich sehr, wenn du uns einfach zuvorkommst und wie von dir schon vorgeschlagen einen Leserbrief zu dem Thema verfasst. Also wenn du Lust hast, nur zu! Wir drucken ihn auch ab – versprochen.

KRITIK

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Hier schreibt euch mal wieder eure Stammleserin Anett aus Hamburg. Diesmal möchte ich ein wenig Kritik an Nintendo äußern beziehungsweise ein paar Sachen ansprechen, welche mir schon länger aufgefallen sind und die mich stören. Ich finde, Nintendo ist in letzter Zeit, gerade was Sammler betrifft, ein wenig unkreativ, tritt etwas auf der Stelle, vor allem bezüglich Hardware. Ich weiß nicht, ob das nur mir so geht, aber warum bringt Nintendo keine weiteren Pro Controller in Spezialversionen raus? Es gab am Anfang welche von Splatoon 2, Xenoblade Chronicles 2 und Super Smash Bros. Ultimate, aber danach kam nichts mehr. Die jetzt noch zu kaufen, ist meist sehr umständlich und teuer. Vom originalen Pro Controller, der wunderbar verarbeitet ist, viel besser im Vergleich zu den Dritthersteller-Exemplaren, kann man eigentlich nur den grauen kaufen, der wirklich nicht gerade besonders aussieht. Es gibt keine schönen Farbvarianten, wie zum Beispiel bei der Xbox One oder der PS4, da gibt es mega viel Auswahl. Genauso bei der Switch Lite. Da gibt es zwar Farbvarianten, aber leider kaum Special Editions. Nur die von Pokémon, und da ich leider mit den Taschenmonstern nichts anfangen kann, ist die auch nichts für mich. Ich hätte mir so gerne eine Animal-Crossing-Switch-Lite gewünscht, denn eine normale Switch habe ich bereits. Meint ihr, da kommen noch andere Modelle? Beim Nintendo 3DS gibt es so tolle Editionen, wie den Luigi 3DS XL, jede Menge Zelda-Handhelds, Yoshi, Animal Crossing, Metroid und so

Unsere treue Leserin Sybille Klopsch hat sich schon mehrfach auf diesen Seiten zu Wort (und Bild) gemeldet. Diesmal präsentiert sie ihre beeindruckende Controller-Sammlung. Ihren Brief lest ihr auf der nächsten Seite.

weiter; das war toll für Sammler! Das vermisse ich ein wenig. Genauso bei großen Nintendo-Titeln kommen nur noch recht wenige Sammler-Editionen raus, meist gibt es nur kleine Vorbesteller-Boni. Klar sind Sticker, Steelbooks oder Schlüsselanhänger auch chic, aber richtige Collector's Editions wären viel schöner! Warum gab es keine Special Editions bei Yoshi's Crafted World, Luigi's Mansion 3, Animal Crossing: New Horizons, Super Mario Maker 2, Paper Mario: The Origami King oder sogar Amiibo-Editions? Im Zeitalter von Wii, 3DS und Wii U gab es so schöne Editions, aber jetzt bei der Switch gibt es seitens Nintendo nur sehr wenig. Es gibt jede Menge kleine Entwickler, die von Indie-Games die tollsten Editionen rausbringen, nur bei den Haupttiteln kommt gar nichts. Auch Software-technisch finde ich, tritt Nintendo momentan etwas auf der Stelle. Wo bleiben Pikmin 4, Metroid Prime 4 oder gar mal ganz neue Nintendo-Spiele beziehungsweise -Marken!? Beispielsweise könnte es doch mal ein neues Wario Land geben, oder ein Spiel mit Peach, Waluigi, Daisy, den Koopalingen, oder mal ein RPG oder Adventure (mal kein Jump & Run) mit den Nintendo-Figuren? Nintendo hat so tolle Charaktere, da könnte man noch einiges draus machen! Die Switch ist so eine tolle Konsole, vom Handling her, von der Grafik und so weiter.

Was ich auch echt schade finde: Die Nintendo Switch ist seit fast vier Jahren auf dem Markt und es gibt nur die Wahl zwischen dem schwarzen und dem weißen Menü, was ziemlich langweilig aussieht. Zum Ende des Nintendo 3DS führten sie Designs und Hintergründe ein, warum kommt sowas nicht für die Switch? Bei PS4 und Xbox One gibt es seit Jahren Designs, sogar ganz viele kostenlose, warum schafft es Nintendo nicht, auch welche auf die Switch zu bringen? Ich wäre auch bereit, dafür zu bezahlen! Genauso ein Kritikpunkt: Man kann keinerlei Ordner auf der Switch erstellen. Sobald man jede Menge Download-Games hat, wird es unübersichtlich! Auch Bewertungen fehlen im Switch-eShop. Warum gab es das auf dem 3DS und nun nicht mehr? Also klar, ich spiele und sammle immer noch gern und am meisten Nintendo, und ich will nicht sagen, Nintendo macht alles schlecht, vielleicht ist das auch Meckern auf hohem Niveau, aber das sind so einige Kritikpunkte, die mich stören! Trotzdem liebe ich die Nintendo Switch und finde es klasse, wie erfolgreich Nintendo damit ist, was es für eine riesige Spieleauswahl in den fast vier Jahren bisher gibt, und der Handheld-Modus ist unschlagbar! Deswegen entscheide ich mich bei einem Spiel, das für alle Systeme rauskommt, so gut wie immer für die Switch-Version! Und Nintendo entwickelt trotzdem richtig gute Spiele: Luigi's Mansion 3, Animal Crossing: New Horizons, Xenoblade Chronicles: Definitive Edition, Fire Emblem: Three Houses, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Paper Mario: The Origami King, Captain Toad: Treasure Tracker, Super Mario Odyssey oder im Auftrag von Ubisoft Mario & Rabbids: Kingdom Battle. Auf The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 freue ich mich riesig und es wird hoffentlich bald erscheinen! Vielleicht gehen meine Wünsche ja noch in Erfüllung – Nintendo war ja schon öfters für eine Überraschung gut! Wie seht ihr das denn, könnt ihr meine Kritikpunkte nachvollziehen? Anbei sende ich noch ein Foto meiner Wario-Spiele-Sammlung, vielleicht kommt ja irgendwann einmal ein neues Wario Land! Liebe Grüße aus Hamburg, eure

Anett Pohla

Anett Pohla ist stolze Besitzerin einer wahrlich beeindruckenden Sammlung diverser Wario-Spiele. Vielleicht gibt es bald mal ein neues Wario Land?

Sabrina Exner zeigt erneut ihre Fotokünste und hat Knuddelknödel Kirby bei seiner liebsten Beschäftigung, dem hemmungslosen Fressen, abgelichtet!

N-ZONE: Liebe Anett, vielen lieben Dank für einen weiteren interessanten Beitrag von dir, sowie natürlich auch für die hübschen Bilder, die wir nebst deinen Zeilen äußerst gerne abdrucken. Vermutlich kann man all deine Kritikpunkte, die du übrigens allesamt völlig zurecht monierst, unter einem einzigen Problem zusammenfassen: Erfolg macht träge. Ja, nicht nur du, auch wir und viele andere ärgern sich über ausbleibende neue Marken, nicht vorhandene Funktionen auf der Switch und besonders beim Pro Controller wäre mehr abwechslungsreiche Auswahl wirklich toll. Das Problem ist wohl: Nintendo ist auch ohne all das wahnsinnig erfolgreich. Ergo besteht kaum Druck auf das Unternehmen, mehr Arbeit und Geld als nötig reinzustecken – was aber trotzdem nach hinten losgehen kann, wenn das Ausruhen auf dem Erfolg irgendwann umschlägt und zu zukünftigem Misserfolg führt. Generell hat sich die Videospielbranche mittlerweile so sehr globalisiert, professionalisiert und es geht um solch enorme finanzielle Summen, dass Unternehmen nicht nur träge werden, sie gehen auch immer seltener ein (kreatives) Risiko ein. Statt also neue Marken zu erschaffen, setzt man einfach auf das Bewährte. Denn immerhin sind Mario, Zelda, Pokémon und Co. verlässliche Erfolge. Bestes Beispiel: Das erfolgreichste Switch-Spiel überhaupt, Mario Kart 8 Deluxe, ist „nur“ ein Port eines Wii-U-Spiels und damit eigentlich schon 2014 erschienen. Dass das Nintendo nicht unbedingt dazu motiviert, Risiken einzugehen, wird dadurch natürlich nochmal enorm bestärkt. Wobei man der Vollständigkeit halber sagen muss, dass es die Japaner ja dennoch immer wieder mal Neues wagen. Man denke an frische Reihen wie Splatoon, Experimente wie Labo oder solche Spielereien wie die Legosets und Mario Kart Live: Home Circuit. Verglichen mit so mancher Konkurrenz zeigt Nintendo noch immer recht viel kreativen Mut. Auch auf die Gefahr hin, damit einen Misserfolg einzufahren. Aber trotzdem: Ja, auch wir schließen uns all deinen Kritikpunkten an und würden uns sehr freuen, wenn sich Nintendo etwas aus seiner harrenden Position herausbewegt! Gerade jetzt, wo das Unternehmen Rekordsummen einfährt, ist

Kira Raito findet den legendären Prinzessinnen-Enzian aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild toll und hat sich deswegen eine eigene Version zur Dekoration geschaffen. Wunderschön!

doch die beste Gelegenheit, einmal wieder mehr zu wagen und damit letztlich den Grundstein für die Erfolge von morgen und übermorgen zu legen. Und die Spielerinnen und Spieler profitieren gleichermaßen von frischem Wind.

CONTROLLER

Liebe N-ZONE,
danke für eure lieben Worte nach dem letzten Abdruck meines Leserbeitrags! Ich will diesmal gerne meine derzeitige Sammlung mit euch teilen. Seit circa zwei Jahren bin ich absolut fasziniert von Controllern jeglicher Form, Farbe und Hersteller. Naja, nicht unbedingt jeder China-Schrott landet in meinem Einkaufswagen. Aber bei schönen Exemplaren kann ich nicht Nein sagen! Besonders bin ich von den schicken PowerA- und 8Bitdo-Controllern begeistert, die einfach den aktuellen, modernen Trend sowie die klassischen Designs perfekt repräsentieren. Aber natürlich fallen in meine Sammlung auch viele Originale, so besitze ich neben der neuen Animal-Crossing-Switch mit passenden Joy-Cons auch Splatoon-2-Joy-Cons und klassisch graue sowie den schwarzen Pro Controller von der ersten Launch-Produktion 2017 und den Super-Smash-Bros.-Ultimate-Controller. Abweichend von Nintendo habe ich als großer Sea-of-Thieves-Fan den dazu passenden Xbox-Controller, aber sehr viel „untreuer" war ich dann nicht. Meinen Mann konnte ich auch ein wenig anstecken, zumindest mit der Idee einer eigenen Animal-Crossing-Insel, sodass nun eine süße Nintendo Switch Lite in Blau ebenfalls zur Familie gehört. Ich würde es schön finden, wenn Nintendo viel mehr Controller mit passenden Spiele-Designs herausbringt. Bunte Joy-Cons sind optisch ein Hingucker, aber viel schöner ist ein farblich passender Pro Controller, der in wirklich jede Gamer-Hand perfekt passt! PS an mich selbst: meiner Sammlung noch einen Gamecube-Controller hinzufügen! Liebe Grüße,

Sybille Klopsch alias miss akii

N-ZONE: Hey liebe Sybille, vielen lieben Dank für deine Zeilen und die Bilder. Eine wahrlich beeindruckende Controller-Sammlung hast du da, wow! Und dann auch noch so schön organisiert und präsentiert, man merkt dir deine Freude daran wirklich sofort an. Auch wir hoffen, dass Nintendo sich dem Thema wieder etwas mehr annimmt und anfängt, vor allem den Pro Controller in hübschen Designs zu veröffentlichen, beispielsweise anlässlich neuer Switch-Games. Denn wie du schon ganz richtig sagst, ist der Pro einfach ein ganz besonders tolles Gamepad und liegt wunderbar in der Hand. Wobei das klassisch dunkelgraue Design natürlich nicht schlecht ist, im Gegenteil, sondern sogar ziemlich elegant, schick und zeitlos. Aber Auswahl schadet ja nie, vor allem, da Geschmäcker einfach verschieden sind, richtig?

Erneut hat sich Ewald Hojesky aus Wien bei uns gemeldet, um ein Update zu den zahlreichen Nintendo-Buttons auf seiner Umhängetasche zu präsentieren.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

WAS IST EIGENTLICH MIT WARIO?

Knoblauch-Connaisseur, Stinkstiefel, gelber, noch dickerer Mario – Antiheld Wario halt viele Namen. Was er nicht hat: Viele Spiele um seine Person, zumindest in letzter Zeit. Warum?

LUKAS: Du hast mich nicht danach gefragt, liebe Katha, ich sag es dir trotzdem: Wario ist eine meiner liebsten Figuren aus dem Pilzkönigreich-Universum. Er ist einfach nicht so perfekt wie Mario, er hat mehr Charakter, er rülpst, furzt, ist egoistisch – ich finde da eher den Zugang. Ist wohl auch der Grund, warum ich zum Beispiel mit Donald Duck viel mehr anfangen kann als mit Micky Maus – Perfektion ist langweilig. Warum diese Auslassung? Nun, weil mir aufgefallen ist, wie unfassbar lange wir nichts mehr von Wario zu sehen beziehungsweise zu spielen bekommen haben! Klar, er hat immer wieder Gastauftritte in Sportspielen. Aber die letzte Mikrospiel-Sammlung namens Warioware Gold für 3DS kam 2018 raus, und sein letztes richtiges Hüpf-Abenteuer ist sage und schreibe fast dreizehn Jahre her – Wario Land: The Shake Dimension für die Wii! Untragbar, wenn du mich fragst. Es wird Zeit, dass der Stinkstiefel der Nintendo Switch endlich seine lange überfällige Aufwartung macht, oder?

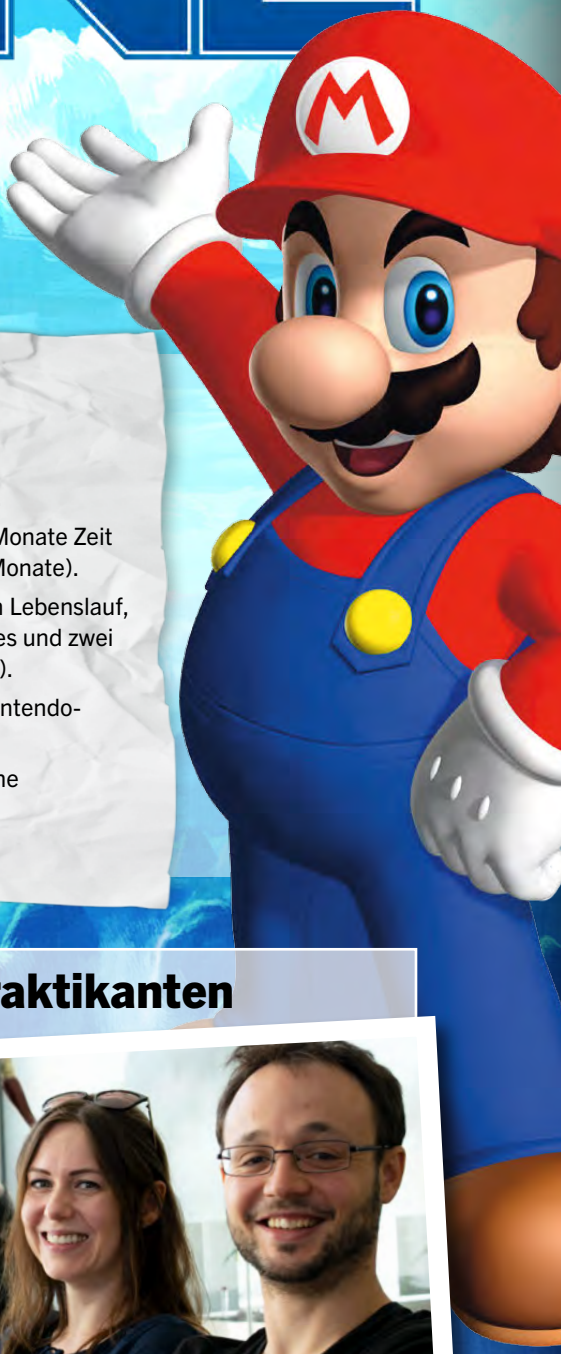
KATHA: Ich bin auch großer Wario-Fan (wie man vielleicht auch an meiner Wahl für das Retro-Spiel dieser Ausgabe erkennen kann) und finde es schade, dass er schon lange kein Star mehr in einem eigenen Spiel war. Soweit ich weiß, war die Entwicklung von The Shake Dimension sehr kostspielig wegen den handgezeichneten Animationen – auch die Macher von Cuphead können ein Lied davon singen, wie teuer, zeitaufwendig und arbeitsreich es ist, Figuren auf diese Weise zum Leben zu erwecken. Und dann war das Spiel auch nicht sonderlich erfolgreich, woraus Nintendo eventuell schloss, dass Wario als Held nicht so viel Investition wert ist. Dabei stellt der fette Fiesling einen interessanten Gegenpol zum biederen Mario dar, und auch rein spielerisch betrachtet hatte ich Spaß mit den meisten Wario-Titeln. Kurzum: Ich wünsche mir zwar, dass Wario endlich die Switch mit einem eigenen Spiel beehrt, halte das aber für unwahrscheinlich. Und Wario ist ja nicht der einzige Nintendo-Held, den wir schmerzlich vermissen. Ich will eigentlich nicht wieder mit der alten Leier anfangen, mache es aber trotzdem: Was ist mit Samus! Was ist mit Captain Falcon!

LUKAS: Nun gut, Samus kehrt ja mit Metroid Prime 4 zurück, man muss sich halt nur noch bis circa 2047 in Geduld üben. Und sicher möglicherweise eventuell vielleicht unter Umständen gibt's bis dahin auch Ports der Metroid Prime Trilogy und von Metroid: Samus Returns! Ansonsten hast du aber Recht: F-ZERO fehlt, ebenso wie zum Beispiel Kid Icarus, Wave Race, 1080° Snowboarding, Advance Wars, Mario & Luigi, Wii Sports samt Wuhu Island, Chibi-Robo, Donkey Kong (in 3D!), Golden Sun, Mother, Pilotwings, Rhythm Heaven und Star Fox um nur einige zu nennen. Nicht immer müssen es die Hauptspiele sein, auch Spin-Offs wären mal nett. Aber Nintendo konzentriert sich in den letzten Jahren mehr und mehr auf wenige ausgewählte Marken. Das ist verständlich, wenn man bedenkt, dass Super Mario, Zelda, Pokémon, Smash Bros., Mario Kart, Animal Crossing und Co. sich allesamt 20 Millionen Mal und mehr verkaufen. Schade ist es aber trotzdem, findest du nicht?

KATHA: Auf jeden Fall! Die Vielfalt macht ja schließlich den Reiz aus, und auch, wenn ein Mario oder Link die Käufer in Scharen anlocken, so sind doch auch weniger große Exklusiv-Marken wichtig als Alleinstellungsmerkmal für die Switch. Aber vielleicht werkelt Nintendo ja insgeheim zumindest an einem der von uns genannten Titeln? Für das Jahr 2021 stehen ja nun noch nicht so viele zugkräftige Titel fest. Im Idealfall hat der japanische Konzern, während dieses Heft gerade gedruckt oder ausgeliefert wird, ein neues Wario-Spiel bekannt gegeben. Wobei, nein – ideal wäre es, wenn das kurz vor dem Produktionsende passiert, damit wir euch in der N-ZONE brandheiß und hocherfreut davon berichten können!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 03/2021

ab 17.02.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

GESCHEITERTE KONSOLEN (Special)

Nicht jede Konsole war ein Hit – in unserem Special entführen wir euch in die Vergangenheit und die Geschichte von Konsolen, die schlecht beim Publikum ankamen.

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY (Test)

Mit etwas Glück erreicht uns die Testfassung der Neuauflage noch rechtzeitig für den Test in der nächsten Ausgabe der N-ZONE. Daumen drücken!

LITTLE NIGHTMARES 2 (Vorschau)

Wir spielen die Fortsetzung des Geheimtipps und liefern euch in der nächsten Ausgabe frische Eindrücke zum atmosphärischen Gruselabenteuer.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC
marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Christian Volynskij, Felix Schütz, Stefan Willhelm, Olaf Bleich, Yannik Cunha
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

AB 1,75€ / MONAT
DEIN EIGENER GAMESERVER

3 EURO
NEUKUNDEN RABATT:
PC_GAM3S

BIS 20.03.21
STARTER-PAKET
ZUM WINTER SICHERN

AUF ALLE SERVER
50% RABATT
IM ERSTEN MONAT

- RUCKZUCK SPIELBEREIT
- SPIELEWECHSEL IN SEKUNDEN
- 100+ SPIELETITEL
- SUPER SIMPLE MODVERWALTUNG

SPIELEN VERBINDET - JETZT LOSZOCKEN!

WWW.4NETPLAYERS.DE

und viele mehr...

4PLAYERS
marquard group

4Netplayers - Powered by 4Players.
© 2020 4Players GmbH. All rights reserved.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC marquard group